#255 PS3 • PS4 • XBOX 360 • XBOX ONE • Wii U • PC • iOS • ANDROID • PS VITA • 2DS • 3DS

POWER UNLIMITED

SCHOKKEND! ACHTER DE SCHERMEN BIJ PU

THE WITCHER 3
POOLSE PERFECTIE

JUST CAUSE 3
DE ULTIEME SANDBOXGAME

MAJORA'S MASK 3D
ZELDA OP Z'N BEST OP 3DS

DUTCH COMIC CON 2015
PU IS PRESENT!

THE ORDER 1886™

WWW.PU.NL

MRT. 2015
BP € 4,75



PLUS: GRIM FANDANGO REMASTERED: MEESLEPENDE DODENDANS • WAAROM ESPORTS TOPSPORT IS • TOTAL WAR: ATTILA BIEDT FUN ÉN DIEPGANG • DE BESTE EARLY ACCESS GAMES OP STEAM • BLIZZARDS HEROES OF THE STORM BLAAST EEN FRISSE WIND DOOR HET MOBA-GENRE • COPS EN KLOOTZAKKEN IN BATTLEFIELD HARDLINE • ALLES OVER SID MEIER'S STARSHIPS • DE BESTE GAME-SOUNDTRACKS ALLER TIJDEN • MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE DOET Z'N NAAM EER AAN • MIGHTY NO.9: SMULLEN VOOR MEGA MAN-FANS • YO-KAI WATCH GAAT DE WERELD VEROVEREN • CHEATCODES & LIGHTGUNS: GAMEN IN DIE GOEIE OUWE TIJD • OOK GESPEELD • PUMMUNITY • TOP TIEN • PURETRO • EN NOG VEEL MEER...





Pag. 064

INHOUD

Wie zestien jaar geleden al games speelde, zal Grim Fandango vast nog wel kennen. Het was destijds een pareltje, dat nu is opgepoetst tot een juweeltje, waar ook de huidige gamers met volle teugen van zullen genieten. Even bizar als briljant!


Pag. 022


Pag. 030


Pag. 028


Pag. 068


Pag. 070

COVERVIEW

FIRST LOOKS

PREVIEWS

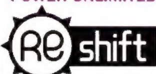
REVIEWS

SPECIAAL

VAST

COLOFON

POWER UNLIMITED



HOOFDREDACTEUR *Jan Meijroos*
EINDREDACTEUR *Ed Wiggemans*
REDACTIE *Wouter Brugge, Jan-Johan Belderok, Florian Houtkamp, Jurjen Tiersma, Willem van der Meulen, Samuel Hubner Casado, Nino de Vries en Tjeerd Lindeboom*

REDACTIE-ADRES Power Unlimited • Richard Holkade 8 • 2033 PZ • Haarlem
INTERNET www.pu.nl
VORMGEVING *Johnny Rijbroek*
ILLUSTRATIES *Jordi Peters*
ACCOUNTMANAGER *Aryaty Krancher* • 023-5430000

ADVERTENTIES AANLEVEREN *Marco Verhoog*
KLANTENSERVICE Tel. 023-5364401
DRUK Senefelder Misset Doetinchem

ABONNEMENTEN
Abonneren kan via de website **www.pu.nl**
Power Unlimited verschijnt 12 maal per jaar. Een jaarabonnement kost € 51,50. Een abonnement wordt alleen in Nederland en België toegezonden. Een nieuw abonnement wordt gestart met de eerst mogelijke editie voor een bepaalde duur. Het abonnement zal na de eerste (betalings)periode stilzwijgend worden omgezet naar een abonnement van onbepaalde duur, tenzij je uiterlijk één maand voor afloop van het initiële abonnement opzegt.

OVER OPZEGGEN:
Na de omzetting voor onbepaalde duur, kan op ieder moment, per wettelijk voorgeschreven termijn van 1 maand, worden opgezegd.
Uw opzegging ontvangen wij bij voorkeur telefonisch. U kunt de Klantenservice bereiken via: **023-5364401**.

PRIVACY Wij nemen je gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer op in een gegevensbestand. De verwerking van je gegevens is aangemeld bij het College Bescherming Persoonsgegevens in Den Haag door Reshift Digital, de verantwoordelijke voor je gegevens. Je gegevens worden gebruikt voor de uitvoering van met jou gesloten overeenkomsten, zoals de abonnementenadministratie. Daarnaast kunnen wij je gegevens gebruiken om je op de hoogte te houden van interessante informatie en/of aanbiedingen. Jouw gegevens kunnen aan door ons zorgvuldig geselecteerde partijen ter beschikking worden gesteld. Je gegevens kunnen, samen met hun informatie over jou, worden geanalyseerd om de aanbiedingen en/of informatie zoveel mogelijk op je interesses af te stemmen. Je kunt bij het opgeven van je gegevens bezwaar maken tegen beschikbaarheidstelling van je gegevens aan derden. Ook kun je je eigen gegevens opvragen en verzoeken ze te corrigeren of te verwijderen.
Stuur hiertoe een kaartje aan:
Reshift Digital
t.a.v. Klantenservice,
Richard Holkade 8
2033 PZ Haarlem.
Tel. 023-5364401
Bereikbaar tussen 10.00 en 14.00 uur

DE REDACTIE

MIJN HELD



Gamers kruipen dagelijks in de huid van helden. Gamehelden weliswaar, want echte helden van vlees en bloed, dat ligt toch wat lastiger. In Nederland hebben we een rare manier van omgaan met onze helden. We houden van ze, maar we fluiten ze net zo hard uit als ze ons niet brengen wat we van ze verwachten. En ondertussen moet 'de held' vooral normaal blijven doen, zich niet beter voelen dan wij. Sid Meier is wat dat betreft een ideale held voor de Nederlander. De man is namelijk 'zo lekker gewoon gebleven', ondanks dat de veteraan hit na hit op zijn naam schrijft. Hij speelt nota bene kerkorgel in de lokale pastorie! Het mag duidelijk zijn: Sid Meier is voor mij een Grote Held. Hij heeft genres bedacht en mij duizenden uren spelplezier bezorgd. Voor dit nummer interviewde ik Meier, en hier geen Amerikaans geschreeuw en borstklopperij. En als iemand dat nou juist wel zou mogen doen, is hij het. Maar als je dat zegt, word je al snel teruggefloten: 'eerst maar eens afwachten hoe dat Starships uitpakt'. Fok dat. Meier is een baas. Dat we nog maar lang van zijn heldendaden mogen genieten. ● *Jan*



DAT SID WEL SNOR!

IEMAND MOET HET DOEN

Wouter was helemaal in z'n element tijdens het tripje naar Polen voor The Witcher 3. De man heeft dan ook wel iets met de middeleeuwen. 'Heerlijk toch, die tijd dat je je niet hoefde te douchen, gewoon omdat er nog geen douches bestonden!' Ook bij Wouter thuis gaat 't er middeleeuws aan toe; in plaats van de wc te gebruiken, graaft hij bij droog weer liever een gat in de grond om z'n behoefte in te doen.
Je begrijpt dus dat een middeleeuws folklorebandje, een aan tafel bereidde gevulde hertenreet en een goed glas mead het oermens in hem helemaal losmaakte!



Jan



Zwom deze maand...

... met een dolfijn en dat was heel bijzonder. Gek genoeg kende het beestje zijn over-overgrootvader Ecco niet eens. Tsss, de jeugd van tegenwoordig.

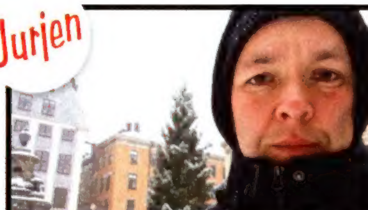
Graddus



Gedroeg zich deze maand...

... lichtelijk baldadig in de ballenbak. Wat een balorige boel! Kinderachtig? Ha, daar trek ik me dus echt geen bal van aan!

Jurjen



Ging deze maand...

... sinds lange tijd weer eens op perstrip, naar Stockholm dit keer. En het was zeer aangenaam, met twee overnachtingen in een fijn hotel, lekker eten, een snufje cultuur en zelfs wat sneeuw. En Just Cause 3 bleek ook nog eens een erg fijne game!

Samuel



Kwam er deze maand achter...

... dat ik totaal niet kan fierljeppen. Dat ik deze zomersport overigens in de winter geprobeerd heb, bewijst hoe stom ik eigenlijk ben. (Ja, ik ben in tig halfbevroren sloten gedonderd.)

Ondertussen...

Lachte zich deze maand kapot...

... om de PU redacteuren en SlamFM DJ's die voor het eerst de Oculus op hun hoofd hadden. Check de hilarische beelden op PU.nl!



Florian

Werd deze maand...

... helemaal heppie van wat sommigen 'hondenweer' noemen. Jammer dat ik drie weken van de winter moet missen vanwege m'n vakantie naar Zuid-Afrika. Daar sneeuwt het vast minder hard...



Wouter

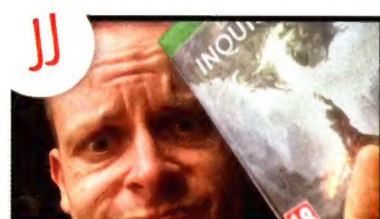
Kreeg deze maand...

... weinig games opgestuurd, maar gek genoeg wel een paar sokken. Zelfgebreide, van m'n moeder. Alleen had Jan ze voordat ik het wist al geconfisqueerd, 'voor een first look'.



Tjeerd

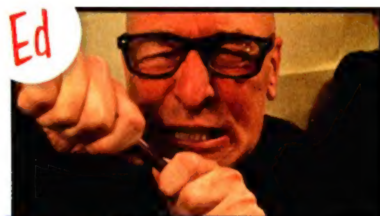
JJ



Dook voor het eerst...

... onder in een RPG. Ik heb nu geleerd dat de term RPG niet staat voor Rocket Propelled Grenade, je na moet denken tijdens gamen en een RPG niet snel uitgespeeld is. Ik denk medio 2018 klaar te zijn met Dragon Age.

Ed



Baalde deze maand van...

... mijn prestaties tijdens de 'pub sportquiz' die ik samen met Tjeerd deed. Ik dacht dat ik heel wat van sport wist, maar ik werd een avondlang geconfronteerd met mijn onwetendheid, en daar kan ik dus heel slecht tegen.

Nino



Ontving deze maand...

... twee nieuwe top stagiairs voor de komende zes maanden op de redactie. Welkom Mijndert en Hobie!!

Wordt vervolgd...

NIET VOOR ÉÉN KOGELGAT TE VANGEN



Dat de gameplay van Just Cause 3 behoorlijk over the top is, kun je lezen op pagina 28 en 29, maar in sommige opzichten hebben de makers er juist alles aan gedaan om de game zo realistisch mogelijk neer te zetten. Want hoe kom je erachter hoe een kogelregen op een auto klinkt? Nou, dan leeg je dus gewoon een Uzi op een motorkap.
Het was voor 'de goede zaak' moet je maar denken...

TWEET VAN DE MAAND

We hebben het al vaak genoeg gehad over Jan z'n status als KLM Gold Card-bezitter en alle voordeeltjes die daar aan vastzitten. Maar ook wij waren verrast toen we lazen dat de KLM onze globetrotter hoogstpersoonlijk een goede reis wenst voor hij in een van hun vliegtuigen stapt...



GAMERS DECOLLETÉ

Alvast onze verontschuldigingen als je deze PU leest tijdens het eten, maar deze stiekem gemaakte foto van de bilspleten van Graddus en Tjeerd móest gewoon een plekkie krijgen op deze pagina.
Over het niveau van de gespeelde potjes FIFA zullen we het maar niet hebben: op een paar (bil)splijtende passes na, was het niet veel bijzonders, maar daarvoor hebben deze jongens ook een veel te lage reeting.



UIT DEN OUDEN DOOSCH

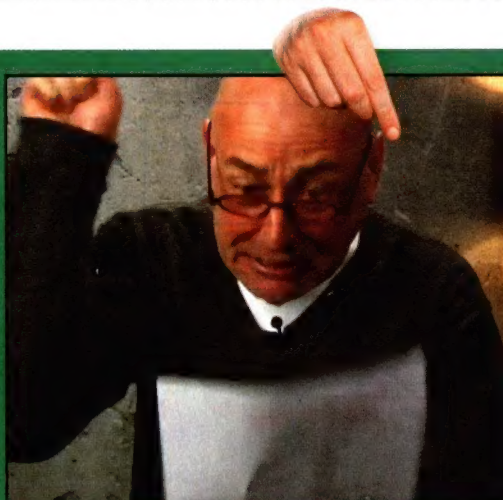
Zestien jaar na dato heeft Grim Fandango een make-over gekregen, en zoals je elders in dit nummer kunt lezen, is die 'remastered-versie' een topper.
Dat wij de potentie van die game ook zestien jaar geleden al zagen, blijkt wel uit het feit dat het destijds onze 'coverview' was.
Ik vind het nog steeds een van de leukste PU-covers aller tijden, helemaal omdat onze vormgevers van toen, hoofdrolspeler Manny stiekem een PU'tje in z'n binnenzak hadden gestopt. ***ED***



★ PU.NL:

ONZINNIGE MAILS

Al vele maanden kunnen jullie genieten van Yo!Post! 2.0, en inmiddels is de rubriek waarin Wouter met wisselende gastpresentatoren optreedt, minstens zo populair als in de tijd toen onze Veendammer nog een vast duo met Maarten vormde.
Ook ik werd enkele maanden geleden uitgenodigd om een vast rolletje te spelen in Yo!Post!, waarbij mij werd gevraagd een brief voor te lezen, en 'verder moest ik het maar zien.'
Na een aftastend begin, heb ik inmiddels een vaste vorm gevonden door elke twee weken een brief uit onze digitale postbus te vissen die he-le-maal nergens op slaat. En, geloof het of niet; ik heb elke keer weer keuze uit tientallen van die onzin mails. Gek word je ervan! Pure tijdverspilling! De dwaasheid druipt eraf! Stelletje droplullen! Hangjassen! Boskamelen! Drollendouwers... Heeft iemand een haffel kalmeringsmiddel voor mij?!





PUMMUNITY

De tijden van post zijn natuurlijk allang gekomen en gegaan, en dus hebben we enkele maanden geleden besloten het perkament van YO!POST! te vervangen door het digitale PUmmunity! Lees mee met de perikelen van de PU.nl community en sidder!

Self is wrong

We vinden het fantastisch hoe zelfcorrigerend onze PUmmunity is. Maakt iemand een kutopmerking, dan wordt diegene vanzelf door iemand anders terechtgewezen. Plaatst iemand een fout, dan duurt het niet lang voordat er een rectificatie onder verschijnt. Het gebeurt soms zelfs dat een PU.nl bezoeker zichzélf verbetert! Zoals Roastednerd onder een video die we plaatsten over iemand die dankzij een glitch het speedrun record van de tweede helft van Dark Souls wist te verbreken:

Roastednerd — 1 dag geleden — Reageer
https://m.youtube.com/watch?v=uyzsSbwzw6s
Dezrk kerel heeft 17 minuten en 11 seconden en hij heeft niet een het wereldrecord

Roastednerd — 1 dag geleden
Oh laat maar, dit is DS 2. Beter lezen de volgende keer.

Roastednerd — 1 dag geleden — Reageer
"Any%: 49:55 Minutes by Kahmul78 (Twitch) using the BKH route
Any% Kiln Skip: 25:07 Minutes by NaxHPL (YouTube)
All Bosses: 1:19:15 Hours by Santzo84 (Twitch) using the Crapplemage route"
"Any%: Defeating the end boss and reaching NG+ as quickly as possible (done on the current patch).
Any% Kiln Skip: Same as any%, but using save-file manipulation to skip a large portion of the game. Only possible on the Playstation 3 and Xbox 360 platforms up until Patch Version 1.05.
All Bosses: Finishing the game and defeating every enemy that is considered a boss (health bar at the bottom of the screen). This includes the DLC since it is always included in the PC version."

Het zijn twee verschillende records

Roastednerd — 1 dag geleden
Dit stond er ook al bij, nog beter lezen dus.

Roastednerd — 1 dag geleden — Reageer
Ik schaam me diep

MODERATOR
Nino — 1 dag geleden
Hahahaha

CHECK!
PU.nl/DarkSoulsRecord

Zombielicht

Woordgrappen: iedereen op de redactie houdt ervan (behalve Wouter), maar ook de PUmmunity doet er graag aan mee. Zoals onder de review van Dying Light:

Noatak
Is daar dan eindelijk een licht aan het einde van de tunnel voor zombiegames?

MarcusMaximus
BA DUM TSSS

CHECK!
PU.nl/DyingLightReview

Kim d'r ass

Bezoekers van PU.nl hebben bijzondere namen en minstens zo bijzondere avatars. Blahblah009 heeft met zijn aparte kijk op kikkerbillen het begrip 'weirde ava' naar nieuwe hoogten getild, en mede daarom kreeg hij aandacht in de YO!POST! (die met Martin Verschoor erin, die overigens meteen herkende van wie de groene billen in Blahblah009 z'n avatar zijn). Hij lijkt in ieder geval blij te zijn met z'n YT-faam:

Blahblah009
hoi mam ik ben op youtoop!!!
die had ik eerlijk gezegd niet verwacht

Noatak
Met je lekkere Kermit billen :$

Blahblah009
met je lekkere laurier krans

CHECK!
PU.nl/YOPOSTmetdeMUs

Golf 4...0

De vreemdste topics komen langs op onze community pagina. Deze sectie mag dan wel heel onschuldig verdeeld zijn in Discussies en Vragen, de inhoud is een stuk minder ernstig dan deze termen doen vermoeden. Zo vraagt ene Jas aan de PUmmunity waar zij over gedroomd hebben vannacht, en dan krijg je natuurlijk de meest bizarre antwoorden. Zoals deze:

MrFunkySammy — 2 dagen geleden — Reageer
Ik kreeg 2 nachten terug een bijzondere combinatie voorgeschoteld van stage en seks. Toen ik laat in de avond klaar was met stage op de basisschool, verliet ik het lokaal om naar de gang te gaan en, verrek! Staat daar een tweepersoonsbed waar de dyslexiecoördinator lag te wachten op mijn gezelschap. Toen ik verder keek, stond er een tv aan met Modern Warfare 3, Survival op de map Resistance. Voordat ik mijzelf kon verheerlijken met haar lichaamssappen, moest ik eerst wave 4 halen. Ik faalde en werd huilend wakker. Als compensatie was er vóór MW3 een tongzoensimulator inbegrepen. Ik kan haar nu niet meer normaal aankijken.

MrFunkySammy — 2 dagen geleden
Wave 40* natuurlijk, zo'n noob ben ik nou ook weer niet

Helaas, zoals zoveel dingen in het leven, verzandt ook dit topic al snel in je moeder-'grappen'.

1UP
Net als je moeder.

1UP
Ooh, die is hier al gedaan
(Net als je moeder)

Saeglopur
Je valt in herhaling!
(Net als het doen van je moeder)

misterdoa
Wat een kutgrap, net als je moeder

CHECK!
PU.nl/Wathebjegedroomd

ABONNEE VAN DE MAAND

ROB BIJL

Op het randje van Brabant, waar het zo hard waait dat de letters bijna uit je PU vliegen, woont Rob. Rob zit in de ICT, heeft een vrouw, twee dochters, twee poezen en leest Power Unlimited. Toch lijkt Rob verder niet zo'n rare jongen. Totdat je z'n gameroom hebt gezien...

TJEERD | KOMT OP DE KOFFIE



Tenzij je onlangs in een bezemkast hebt gestaan, samen met de Star Wars-cast die een potje aan het jammen was met Ed en de Beatles, heb je nog nooit iets gezien dat zo awesome is als de tien vierkante meter gameroom die Rob in zijn garage heeft gebouwd.
Hij bezit meerdere versies van praktisch alle consoles, alle kasten staan volgeladen met honderden games, vaak nog netjes in de doos, en er is werkelijk niets in zijn gameroom dat niets met gamen te maken heeft.



"Mijn verzameling N64's is mijn favoriete bezit, ik heb ze in praktisch alle kleuren en in deze gouden zit een vrij zeldzame Resident Evil, die ik nog netjes compleet met doosje en boekje heb."

Als we zijn gameroom binnenlopen, struikelen we bijna over een stapel PS1's, Rob heeft er namelijk 32 staan. "Als ik een spel zoek voor de PS1 is het vaak goedkoper om een heel pakket te kopen in plaats van dat ik alleen het spel koop."

De garageruimte begint zo langzamerhand uit z'n voegen te barsten, maar daar weet Rob wel raad mee: "Als de kinderen groot genoeg zijn, trek ik de speelkamer hiernaast er nog bij." (En anders huwelijk je ze lekker vroeg uit Rob, zo heeft Ed ook extra ruimte gecreëerd voor zijn verzameling werphengels.)

"Ik lees de PU al sinds 1995, en daarna ben ik ook de oude PU's gaan verzamelen die ik niet had. Ik lees ze nog wel eens op de wc en dat is ideaal om ideeën op te doen. Dan zit ik bijvoorbeeld te bladeren door een PU uit 1996 en dan denk ik 'Oh ja, dat spel spreekt me wel aan!', en dan ga ik naar die game op zoek."

Rob verzamelt geen figurines en special editions van games. "Bij mij gaat er meer geld zitten om de collectie in de breedte uit te breiden, niet om hele speciale edities te hebben of figurines."

ROB'S GAME PASPOORT

Naam: Rob Bijl
Leeftijd: 32
Lid sinds: 1996
PU.nl nick: Departed
Favo PU redacteur: Jan
Favo game ooit: Discworld (PS1)
Bezit: 110 consoles, ruim 1700 games



Power Spy

- GTA V op de PC is opnieuw uitgesteld; hopelijk komt ie nu op 24 maart.
- Je zou bijna gaan denken dat Rockstar de PC-bezitters pest omdat ze, volgens Rockstar, te veel games kopiëren.
- Als ze de game nog een keer of drie uitstellen, weten we het zeker.
- Na de verschrikkingen rond Charlie Hebdo is de Powerspy meer dan ooit benieuwd of er nog developers zijn die moslims als vijand in hun games durven te gebruiken.
- De Powerspy is bang dat de Russen en Chinezen voorlopig nog wel effe de lul blijven.
- Ken je het verhaal van de Sony zombieknaller H1Z1?
- Nee? Dat kan kloppen; de game werkte de eerste periode na de launch online voor geen meter.
- En dit keer kon Sony de schuld niet aan de schatjes van de Lizard Squad geven.
- Het lijkt er soms op dat PSN slechter is geworden nu mensen er voor moeten betalen.
- Op de redactie is de oude garde erg blij met de geremasterde versie van Grim Fandango. Want die game was zeventien jaar geleden volgens Jan en JJ al echt vreselijk goed.
- Jammer alleen dat zij zo ongeveer de enigen waren die dat vonden, want de game verkocht in 1998 voor geen meter.
- Hopelijk heeft de nieuwe generatie gamers meer smaak.
- Hoewel de Powerspy dat ernstig betwijfelt als hij ziet dat Alien Isolation op dit moment minder games heeft verkocht dan een van de grootste misbaksels ooit: Aliens: Colonial Marines.
- Laat Sam en Nino het maar niet horen, maar er is iemand in geslaagd om Dark Souls in 25 minuten en 7 seconden uit te spelen. Terwijl een normaal mens minimaal vijftig minuten voor één eindbaas nodig heeft.

OPUNIE

TONY HAWK IS WEL/NIET TOF



Er komt een nieuwe Tony Hawk aan en Nino kraait daarom van vreugde. Wat Graddus weer belachelijk vindt omdat Hawk een bokkenlul is. Lijkt ons een mooie Face 2 Face. Zet je schrap!



Beste Graddus, hoe haal je het in je opgeschoren hoofd om op Tony Hawk te haten?? Tony Hawk... verantwoordelijk voor de allertofste game ooit! Ongeëvenaard in z'n gelikte gameplay, toffe stijl en perfect passende soundtrack. Universeel geliefd en van gigantische invloed op zo'n beetje elke gamer van onze generatie. En daar spuug je op. Wat is er mis met je? Leg het me uit!

Okay, ik beken dat ik deel 1 best tof vond, maar er kwamen te snel te veel vervolgen... waarvan minimaal de laatste vijf (?) ook echt crap waren.



En daarom haat je...



Of misschien is het gewoon omdat ik niet zoveel heb met skaten/skateboarden. Waarschijnlijk omdat ik het één keer geprobeerd heb en ik toen een tand door m'n lip kreeg.

HET MOMENT DAT JE BEVRIEST...



Ik merk soms op events of op straat dat lezers van de PU denken dat wij allemaal bovengemiddeld goede gamers zijn. Die vlieger gaat helaas niet op. Ja, we kunnen zeker lekker gamen, maar geen van ons maakt ook maar een schijn van kans tegen goede eSporters. Ik ook niet. Zelfs niet in FIFA. Ik ken mijn grenzen en die grenzen kom ik pijnlijk vaak tegen tijdens het gamen. En ik weet zeker dat deze pijnlijke momenten velen van jullie bekend zullen voorkomen.

Wat is het verschil tussen een goede en een heel goede gamer? Dat een heel goede gamer niet nadenkt bij wat hij doet, maar alles in een flow uit zijn handen laat vloeien. Die flow stelt hem in staat al zijn hersencapaciteit te gebruiken om een paar zetten vooruit te denken. Terwijl jij als gemiddelde gamer zit te denken wat je nu in hemelsnaam moet doen, ziet de topper al voor zich hoe de aanval straks gaat aflopen.

Ik noem zo'n moment een 'brain-freeze'. Oftewel, je weet dat je snel een knoppencombo moet indrukken, maar doordat je er aan denkt, krijg je 'm er niet uit. Of de situatie overvalt je zo, dat je een fractie van een seconde niet meer weet wat je ook al weer moest doen. En in online gaming voor de winst telt elke fractie van een seconde.

Kun je wat aan die 'brain-freezes' doen? Gedeeltelijk. Accepteer (erg pijnlijk, I know) ten eerste dat je geen natuurtalent bent en dat je het van hard trainen moet hebben. Oftewel, ga uren maken, laat de innerlijke Dirk Kuyt in je los. Gewoon potje na potje de moves en strategieën erin slijpen. En doe dat tegen betere tegenstanders. Anders onderga je nooit die stress-momenten waarna je 'bevriest'. Quitten bij achterstand is dus het domste dat er is.

En nu komt het. Heb je genoeg trainingsuren gemaakt, verwacht dan niet dat je een talent bent. Want wie niet als talent is geboren, zal nooit een talent worden. Je kunt veel oefenen, maar niet zoveel dat je altijd in een flow zit, dat is namelijk niet trainbaar. Gemiddelde gamers als jij en ik moeten het geluk hebben dat



een flow je overkomt. Dat op een zekere dag opeens alles samenvalt, je rustig blijft en die combo's zo uit je vingers rollen. Geniet daar dan van, want morgen of overmorgen zal de brain freeze er weer zijn en twijfel je aan alles waar je de afgelopen tijd zo hard op geoefend had...



Opgave 2: Verslaaft aan gamen.

Koosje heeft een Xbox One voor Sinterklaas gekregen met het spel Fifa 2015. Ze sluit haar Xbox One, met een vermogen van 225 Watt aan op het stopcontact (230 V).

6. (T1:2) Hoe groot is de stroomsterkte die door de Xbox One gaat?

Het zusje van Koosje speelt het spelletje "super Mario Smash Bros." op haar Wii U.

7. (T1:2) Er loopt een stroomsterkte van 500 mA door de Wii U wanneer deze aangesloten staat op 0,23 kV. Wat is het vermogen van de Wii U?

8. (T1:2) Hoe lang heeft Koosje achter de Xbox One gezeten, met een vermogen van 225 Watt, gezeten als er 3,1 MJ (megaJoule) verbruikt is?

Gamen is tegenwoordig zelfs aanwezig in de rekentoets op school. Puntje extra voor de leerling die de enorme d/t fout ziet...

"Watch_Dogs had op alle fronten tekortkomingen."



Creative director Watch_Dogs, Jonathan Morin doet een 'Molyneuxtje'.



THE DIVISION ZAL DESTINY MODEL GAAN VOLGEN

Een van de games waar miljoenen gamers reikhalzend naar uitkijken, is Tom Clancy's The Division.

Mijn Glazen Bol fluisterde mij in dat The Division, dat oorspronkelijk een maandelijks betaalmodel zou krijgen, vrijwel zeker het model van Destiny zal gaan volgen: gewoon één keer betalen en daarna alleen voor aanvullende DLC.

Destiny en The Division zijn weliswaar inhoudelijk twee totaal verschillende games, maar het is algemeen bekend dat Destiny een commercieel succes is, en dat gamers een dergelijke betalingsmanier prefereren boven maandelijks abo-geld.

The Division is met z'n acht jaar ontwikkeltijd inmiddels te kostbaar om free-to-play te gaan, dus dan blijft het Destiny model als enige logische optie over... aldus mijn altijd goed geïnformeerde Glazen Bolleke.



COMMENTAAR JURJEN

twitter.com/jurjenT

AAAAH, AMIIBO!

In januari maakte Nintendo bekend dat er wereldwijd al 2,6 miljoen Amiibo zijn verkocht.

Dat verbaast me niets. Volgens mij liggen de meesten daarvan bij mij over de vloer. Die poppetjes zijn als hebbedingetjes ook zo verdomd onweerstaanbaar. En dan kun je er ook nog eens digitale content mee ontgrendelen. Je moet als fan wel érg sterk in je schoenen staan om niet aan deze aanslag op je Nintendo-hart toe te geven.

Nou word ik niet meteen wild van het idee dat ik met mijn voor Smash gekochte Luigi een Luigi-skin voor mijn vliegtuig kan ontgrendelen in Ace Combat: Assault Horizon Legacy, maar ik kijk er wel naar uit om met mijn voor Smash gekochte Luigi een extra Luigi-spelbord (inclusief spoken en stofzuiger) te ontgrendelen in de Amiibo Mode van Mario Party 10.

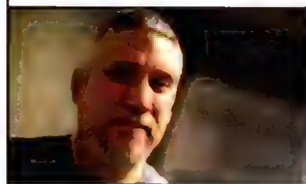
Met het oog op de tientallen andere Amiibo-ondersteunende games die Nintendo de komende jaren nog gaat releasen, neemt de waarde van zo'n poppetje alleen maar toe. Tenminste, dat zeg ik steeds tegen mijn vrouw. En waarschijnlijk verschijnen er over tien jaar nog steeds nieuwe games die compatibel zijn met mijn voor Smash-gekochte Luigi, want het lijkt me niet logisch dat Nintendo bij een volgende generatie hardware (waarschijnlijk een in 2018 verschijnende hybride tussen handheld en console) de Amiibo-ondersteuning resoluut gaat afkappen.

Hopelijk heeft Nintendo tegen die tijd de levering van hun Amiibo wel wat beter op orde, want door enorme tekorten aan Marth, Villager en Wii Fit Trainer duurt het niet lang meer voor er in de VS rellen uitbreken.

Ander puntje van kritiek is dat de Amiibo voornamelijk dingen ontgrendelen die dus eigenlijk al in het gekochte spel zitten. Hebben mensen zonder Amiibo dan geen recht op die content, die dus feitelijk al is aangeschaft? Eigenlijk wel, zou ik zeggen. Aan de andere kant is het vrij normaal dat bedrijven een toegangsprijs vragen voor toegevoegde content. En tot nu toe ontgrendelen de Amiibo alleen extraatjes en geen wezenlijke spelonderdelen. Dat laatste zou gemeen zijn, en dat past niet bij Amiibo.

Kijk die nieuwe Toad-Amiibo maar eens diep in de ogen, dan begrijp je het wel.

> "Of we ooit nog eens een nieuwe Banjo, Viva Piñata, Blast Corps of Battletoads gaan zien? Ja, ooit."



Ken Lobb van Microsoft Studios beweert zomaar even dat ze die comateuze Rare-klassiekers ooit nog eens nieuw leven in gaan blazen. Eerst zien, dan geloven, Ken!



HUISVLIJT



PS4 / XBOX ONE-LAPTOP

Stel, je bent rijk, houdt van aandacht en wil overal gamen waar dat maar kan. En dan niet van die mobile of handheld-dingetjes, maar gewoon de consolegames die je thuis ook graag speelt.

Misschien moet je dan effe contact opnemen met Eddie Zarick. Deze modder heeft het namelijk voor elkaar gekregen om een PS4 en Xbox One samen te voegen in één laptop. Het ding is misschien een beetje lastig mee te nemen, maar bekijks zul je er zeker mee trekken.





LEGOCRAFT

Jazeker, er bestaan officiële Lego Minecraft-dozen, maar die zijn teleurstellend klein en armoedig. Dat vond ook ene ZaziNombie, die uit zo'n 20.000 blokjes dus maar z'n eigen superkasteel in Minecraft-stijl ging bouwen.

In het YouTube-filmpje dat het binnenste en de details van die vesting toont, zien we dat ZaziNombie ook een kat heeft. Waarschijnlijk geen vriendin.

HD BULLY

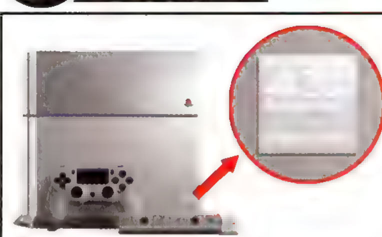
Het is alweer negen jaar geleden dat PVDA-kamerlid Jeroen Dijsselbloem een open brief aan Rockstar schreef om te vragen het 'pestspel' Bully niet op de markt te brengen. Natuurlijk is die game wel gewoon uitgekomen, en gelukkig maar, want deze 'GTA op een school' had niets met echt pesten te maken en was gewoon té leuk om te verbieden.



Dat vond ook Wesley Arthur, die op z'n computer een deel van Bullworth Academy opnieuw maakte, in HD en met krankzinnig veel details, dit keer. Hopelijk ziet iemand van Rockstar dit, en denkt ie, mmm...

Over Dijsselbloem hoeven ze zich geen zorgen meer te maken, die is inmiddels wat ouder, drukker en wijzer geworden.

PU SERIOUS GAMES



De meest begeerde PlayStation 4 ter wereld

Power Spy

- Speedrunner NaxHPL gebruikte voor die 'spuitsessie' wel een bug genaamd 'Kiln Skip' die hem in staat stelde door op een bepaalde manier het spel te quitten en weer op te starten, zo'n beetje de hele tweede helft van de game over te slaan.
- Maar dan nog...
- Ed heeft onmiddellijk geopperd speedrunners aan te nemen als reviewers voor de PU. Wie weet krijgt hij dan eindelijk zijn stukjes op tijd.
- Matchfixing is nu ook doorgedrongen in de eSports-wereld. Een Counter-Strike GO team wordt ervan verdacht onlangs een aantal matches expres te hebben verloren.
- Verderop in deze PU staat een artikel met de vraag of eSports een echte sport of gewoon een spelletje is.
- Die vraag lijkt met dit voorbeeld van matchfixing afdoende beantwoord.
- Zou matchfixing ook in de komende FIFA en PES zitten?
- De Powerspy vermoedt dat dit al het geval is, want zijn keeper en verdedigers doen in FIFA en PES af en toe enorm weird.
- Toch maar eens goed naar het publiek kijken, misschien zit die Bel Chinees er wel tussen.
- De Powerspy kan zich niet herinneren dat een publisher ooit DLC gratis weggaf omdat de originele game zo vol met bugs en glitches zat.
- Assassin's Creed Unity had die weinig benijdenswaardige primeur met hun DLC Dead Kings.
- Gelukkig bleef Ubisoft consequent en kreeg je bij de DLC ook dezelfde bugs en glitches als in Unity.
- Ook dit jaar was er eind januari weer de traditionele game-industrieborrel. Media en publishers luiden dan het nieuwe jaar in met een drankje en een... uuuh... drankje.
- En zoals elk jaar waren er vooraf weer twee vragen: welke gamejournalist wordt er het meest dronken en hoeveel vrouwen neemt Sam mee naar het feestje?
- Met als derde vraag of Sam met hetzelfde aantal dames ook weer naar huis gaat of dat het er nog meer zijn geworden.
- Overigens dingt Sam ook altijd mee naar winst in de eerste categorie. »

Power Spy

- Jan niet, die moet traditioneel Ed naar huis rijden aangezien de trein naar Monnickendam volgens Ed dan niet meer rijdt.
- Wat logisch is omdat Monnickendam helemaal geen treinstation heeft, maar dat weet Jan dan weer niet.
- Omdat JJ zo vaak het woord sceptisch per abuis verwisselt met septisch, heeft hij op de redactie nu de nieuwe bijnaam 'de septische tank' gekregen.
- Is Windows 10, analoog aan Assassin's Creed Dead Kings, gratis DLC omdat Windows 8 zo kut was?
- Microsoft loopt (volgens analisten) door het gratis weggeven van Windows 10 aan bezitters van Windows 7 en 8, zo'n 17 miljard euro mis.
- Als je dan toch geld over de balk smijt, dan hadden we liever gratis Xbox One's gehad.
- Kijken of Sony dan nog zijn voorsprong weet te behouden.
- Moeten ze toch minimaal met dertig exclusives komen.
- Windows 10 en de Xbox One app stellen je straks in staat om op afstand een game vanaf je Xbox One thuis te streamen naar elke PC of tablet met Windows 10 er op.
- Daar gaat dan het enige moment waar je vriendin jou nog alleen voor zichzelf had: de vakantie.
- Wedden dat de reisbureaus nu opeens veel aanvragen krijgen voor hotels met een zeer snelle WiFi verbinding.
- Levellen en wapens scoren in Destiny kost tijd. Veel tijd.
- Een Amerikaan vond er wat op en bouwde met wat plakband en een stukje elektronica een soort van mechaniek op zijn controller waardoor hij kon levellen... in zijn slaap!
- Elke keer als een vijand hem aanviel in 't spel, zorgde het mechaniek ervoor dat ie een paar stoten gaf, dan killde hij er twee, ging dood, respawnde en killde er weer twee, etc. »

OPUNIE

HEBBUH-HEBBUH!

KUNNEN WE HET KOPEN?

SLECHT ARTWORK WORDT AWESOME ACTION FIGURE

De Noord-Amerikaanse boxart van het originele Mega Man is iets... tja, AFSCHUWELIJKS! Het laat artwork zien dat getekend lijkt te zijn door een kind dat te lang met z'n hoofd in de magnetron heeft gezeten, en er is geen logische verklaring voor deze smet op de wereldvrede.



Deze Bad Box Art Mega Man heeft een character gekregen in Street Fighter vs Tekken, gewoon omdat het kan, en dat was al best lachen. Maar nu is er zelfs een action figure van gemaakt door MODxTOY, een site uit Thailand, en dat is helemaal hilarisch! Geen idee hoe we het moeten kopen, maar we willen het!



IMPORTJE DOEN

AMIIBO ZIEN GROEN VAN JALOEZIE

De PU General Chat op Whatsapp explodeerde zo'n beetje toen dit pronkstukje werd onthuld. The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D Limited Edition bevat een figurine van Skull Kid waarvan menig Nintendo- en Zelda-liefhebber op haar knietjes ging, smékend naar Nintendo om hun geld te nemen, en waarvan elke amiibo zichzelf met hangende schouders terugtrok in de corner of shame.



Maar dit is eigenlijk het begin van een tragisch verhaal, want de Europese versie van deze heerlijkheid bevat helemaal niet zo'n mooi popske! Nee, daarin krijg je een fucking poster en een... wait for it... SPELDJE!!! *Facepalm*

Importeren kan natuurlijk, maar aangezien de 3DS region locked is, moet je het dan alleen doen voor de Skull Kid. Tenzij je al een Amerikaanse 3DS hebt, naast je gewone 3DS, je 3DS XL en straks je New 3DS. Wij kennen maar een paar mensen die zó insane zijn...

NOG EFFE SPAREN

JE EIGEN MECH

De Power Loader in Aliens, de Titans in Titanfall, de AMP suit in Avatar, de BattleMechs in MechWarrior; de geek-geschiedenis zit vol met battlesuits, robotpakken en andersoortige mechs.



De Kuratas van het Japanse bedrijf Kogoro Kurata is dan ook een metaalgeworden droom. Voor een schamele 120.000.000 Yen (zo'n 900.000 euro) kan je het Kuratas starter pack kopen; een daadwerkelijke mech van bijna vier meter hoog met een gewicht van vijf ton. Wil je het apparaat uitrusten met een raketlanceerder en miniguns, dan kost je dat extra. Nee, je hoeft jezelf niet te knijpen, je bent wakker.

Check het hier: suidobashijuko.jp

KLM MAAKT GAME VOOR JAN



Het moest er natuurlijk een keer van komen. Jan vliegt zo vaak met de KLM dat ze in services en upgrades niet alles meer kunnen compenseren. En dus besloot de KLM speciaal voor Jan een game te maken. Want iedereen bij de KLM weet dat Jan iets met games doet...

In de gratis game Jets voor de mobiele telefoon moet je een papieren vliegtuig door allerhande steden (waaronder Amsterdam) loodsen en kun je via bijvoorbeeld Facebook andere spelers uitdagen.

Klinkt wel als iets dat Jan in het vliegtuig zou willen spelen. Jammer alleen dat je juist daar vaak je telefoon niet mag gebruiken...

PU SERIOUS GAMES



Hoezo zijn games tegenwoordig zo duur? Deze golden oldie kost $35 000

XBOX ONE IN DE AANVAL



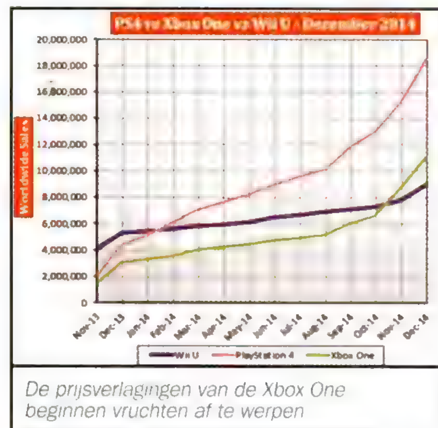
Het lijkt erop dat de mensen bij Xbox One nu echt beginnen te beseffen dat ze achterlopen op de PS4. En dat leidt, als we een goed ingevoerde bron mogen geloven, tot enige onrust bij de Amerikanen.

Tot voor kort hoopte Redmond met zalvende woorden en excuses de gamer te paaien, maar dat beleid leidde tot niks. En dus heeft MS nu voor een duidelijk andere koers gekozen: de aanval. En wel op twee terreinen.

Content

Bij twee gelijkwaardige consoles draait veel om exclusiviteit. En Sony won die strijd tot nu toe, mede dankzij hun eigen studio's en de liefdesdans met de Indies.

Microsoft wil dat beeld bijstellen. Neem nu de gang van zaken rond de exclusieve aankondiging van Street Fighter V voor de PlayStation. Microsoft communiceerde na afloop van de PlayStation Experience dat het niet echt wakker lag van deze move. Maar onze bron meldt dat dit intern toch wel effe anders lag. Microsoft had het totaal niet aan zien komen, en is nu op zoek naar een 2D Fighter die ze exclusief kunnen brengen. Wie weet al voor het komend najaar, want dan wil Microsoft gaan knallen met in ieder geval een nieuwe Halo en Forza. Al vragen we ons tegelijkertijd af waar Quantum Break opeens gebleven is? Dat was toch ooit een grote, exclusieve titel voor de Amerikanen?



De prijsverlagingen van de Xbox One beginnen vruchten af te werpen



Volgens onze bronnen had Microsoft de exclusiviteit van SF V totaal niet aan zien komen, en is men nu op zoek naar een 2D Fighter die ze exclusief kunnen brengen

Prijzenslag?

Anyway, hoe belangrijk zal exclusieve content zijn in de console wars het komend jaar? Volgens ons wordt het niet doorslaggevend.

Dat wordt eerder de bekende, beproefde en vaak succesvolle methode van... 'de prijsverlaging'. De afgelopen maanden heeft Microsoft de prijs van de Xbox One tot twee keer toe flink verlaagd, met als resultaat dat de verkoop omhoog schoot..

De beleidsmakers bij de Amerikanen hebben hier de sleutel naar succes in handen, aangezien de zakken van Microsoft dieper zijn dan die van Sony. Een prijsverlaging rond de E3 in combi met een aantal sterke titels kan het tij doen keren. Niet de meest sjieke methode om een strijd te winnen, maar verkreeg Sony de headstart ook niet door hun console honderd euro goedkoper in de markt te zetten?

"Just pirate it."



Jonatan Soderstrom, de maker van Hotline Miami 2, raadt Australiers aan zijn game illegaal te downloaden nu het erop lijkt dat het spel wegens rating-issues niet in Australie verschijnt



Na twintig jaar perstrips kent Jan Schiphol beter dan zijn eigen achtertuin. Wat maakte hij afgelopen maand mee?

UIT MIJN STEKKER IN EEN SLURF

De eerste weken van 2015 vertoefde ik op Curaçao. Niet voor een veel te luxe perstrip, maar om mijn jongste zoontje dolfijntherapie te laten volgen. Ik heb 't er op twitter veelvuldig over gehad en je kunt - als het je interesseert, maar voel je absoluut niet verplicht - mijn blog teruglezen (sebastiaanzwemtmetdolfijnen.wordpress.com/). Het waren twee prachtige weken, alleen de terugreis begon met een relletje.

Op de terugvlucht zaten meerdere ouders met (verstandelijk) gehandicapte kinderen. Sommige daarvan waren gedeeltelijk verlamd of zo spastisch dat ze in aangepaste rolstoelen moesten zitten. Sommige kinderen moesten door hun ouders het vliegtuig ingedragen worden. Logischerwijs dat die passagiers als eerste aan boord mochten.

Tijdens het boarden werden we echter bijna een half uur opgehouden in de slurf naar het toestel zonder opgaaf van reden. Het grondpersoneel liep in en uit het vliegtuig, en vrouwen met notitieblokjes en KLM personeel stonden een beetje met elkaar te ouwehoeren zonder iemand te vertellen waarom we in die bloedhete tunnel onze tijd aan het verdoen waren.

Waarom laat je mensen boarden als het vliegtuig nog niet fucking ready to board is? Ik liep me vreselijk op te winden bij het zien van de ouders, de rolstoelen, de steeds onrustiger wordende kinderen en de chaos die op het punt stond uit te breken.

Op een gegeven moment was ik het zat, en liep ik naar voren om mijn beklag te doen. Daarbij vloog ik zelf emotioneel een tikje uit de bocht waardoor ook de purser en de eerste piloot kwamen kijken wie toch die Nederlander was die zo stond te tieren. Wat bleek: het vliegtuig was toch nog niet klaar - iets met een klein defect - maar laat de mensen dan óf nog niet quasi aan boord gaan óf roep iets om, geef uitleg, doe iets! Laat passagiers niet in het ongewisse, zeker niet als er zulke kwetsbare mensen bij zijn die zich toch al vreselijk opgelaten voelen omdat ze 'anders dan anderen' zijn.

Zowel de purser als de eerste piloot kwamen zich later nog bij mijn stoel verontschuldigen. Daar ging het me natuurlijk helemaal niet om, maar ja.

Eind goed al goed, na mijn tirade konden we opeens wel allemaal aan boord. En ik heb er niet eens m'n Gold Card voor hoeven trekken...



Power Spy

- Hoewel dit natuurlijk vreselijk nep is, staat Ed desondanks sympathiek tegenover deze life hack. Wie weet komt Wouter dan namelijk eens uitgeslapen op zijn werk.
- Over Destiny gesproken; Bungie introduceerde onlangs de Hard mode in de Crota's End raid.
- Binnen een half uur had een squad van spelers die Hard mode echter al weer uitgespeeld.
- Die harde mode kwam dus wel erg snel klaar...
- Door de tegenvallende resultaten bij de PC-versie, heeft Bethesda besloten de console-versie van The Elder Scrolls Online niet subscription based maar Buy to Play te maken. Oftewel, je moet de volledige game lappen en dan mag je spelen.
- Heet dat niet gewoon 'een game'?
- Opeens verscheen er een vage tweet van een Canadese Xbox community manager met daarin het Romeinse cijfer II en, in morse, de tekst dat Microsoft op 4 mei een aankondiging zou doen.
- Het speculeren barstte los. Volgens de een zou het gaan om een verwijzing naar de aankondiging van Call of Duty: World at War 2, anderen hadden het over een nieuwe Star Wars game omdat 4 mei een soort van onofficiële 'Star Wars Day' is.
- Gelukkig voor de Powerspy waren er ook mensen met iets meer fantasie. Zo stelde iemand dat II + Xbox One betekende dat Half-Life 3 er aan kwam.
- Of dat Microsoft met de II op 4 mei toe zou geven dat ze inderdaad de nummer 2 waren in de console wars.
- Overigens kwam de Canadese Xbox community manager de dag na zijn tweet terug op zijn cryptische mededeling. Het zou een verzinsel van hemzelf zijn geweest om te kijken hoe men er op zou reageren.
- Tuurlijk, en alle redacteuren laten expres taalfouten in hun stukjes zitten om te kijken of Ed scherp genoeg is om ze eruit te halen...

Orde! Orde! Orde! riep Ed streng toen er voor de zóveelste keer over The Order 1886 werd gediscussieerd op de redactie. Deze PS4 exclusive lijkt gamers namelijk in twee kampen te verdelen, en dat was bij de PU niet anders. Om voor eens en altijd een einde te maken aan het gekrakeel, de geruchten en de halve waarheden, liet Jan zich twee dagen lang opsluiten in het kantoor van Sony PlayStation en speelde de game helemaal uit. Eindelijk komt de waarheid aan het licht...



Al vanaf de eerste getoonde beelden op de E3 in 2013, werd ik gegrepen door The Order 1886. Waarom precies, kon ik toen nog niet helemaal verklaren, maar de grootste aantrekkingskracht lag toch wel in de setting en de personages. Een alternatief Victoriaans Londen, met een geëvolueerde Orde van De Ridders van de Ronde Tafel? 'Waar moet ik tekenen?', jubelde ik uit volle borst. »

THE ORDER 1886



HÉ DAT IS NIET EERLIJK: DAT WAS EEN IJSBAL!

Na die E3 van 2013 ben ik de eerste grote consolegame van Ready at Dawn nauwlettend blijven volgen. Echter, op diverse persevents en beurzen werd steeds maar een piepklein stukje gameplay getoond óf kon je een build spelen van hooguit een kwartier. Wel was al duidelijk dat we te maken hadden met een grafisch onwaarschijnlijk mooie game. Misschien wel de mooiste game ooit gemaakt. In ieder geval de mooiste PS4-game. Maar ook een spel dat de speler rigide aan het handje nam,

"Ik durf te beweren dat The Order 1886 een van de beste zo niet dé beste (voice) acting ooit heeft in een game."

zeer conservatieve spelmechanismen bezat en qua gameplay eerder een stapje terug deed dan vooruit...

Totdat ik eind vorig jaar in Londen, op de PlayStation Experience, eindelijk eens wat langer met de game mocht stoeien. Nog steeds niet extreem lang (een klein uurtje), maar ik maakte wél kennis met een stukje gameplay dat verschillende facetten belichtte en opnieuw toonde hoe sfeervol de wereld is en hoe overtuigend sterk de cast van The Order 1886 tot leven komt. En precies dat zijn de belangrijkste pijlers van deze game, en maakt dat je dit spel in één ruk uit wil spelen.

Mens vs. Weerwolf

Voor diegenen die The Order 1886 misschien nog niet helemaal scherp op hun netvlies hebben staan: het verhaal gaat over een eeuwenoude strijd tussen mens



weetje • weetje

Vergeet de eindcredits niet helemaal af te kijken, want daarna volgt nog een veelzeggend filmpje. Verhalende DLC? Een Vervolg? Bring it on!



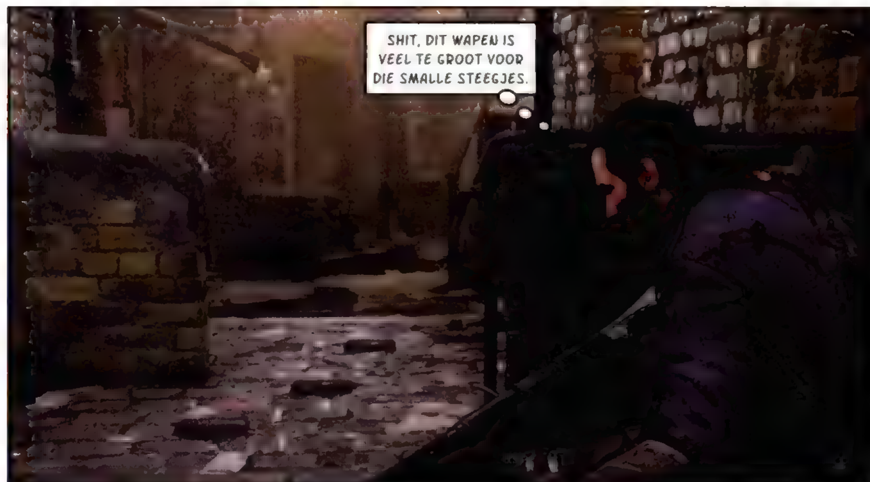
SPOILER-HINT ALERT 1

Zoals uit de tekst blijkt, zijn het verhaal en de personages de grote kracht achter The Order 1886.

Om niet te veel te spoilen, heb ik om bepaalde zaken heen geschreven, maar sommige dingen moest ik gewoon effe kwijt.

Wees gerust: ik ga er geen epische spoilers uitgooien, en soms zijn het ook meer hints en tips, dus zo heel erg om ze te lezen is het nou ook weer niet.

Maar wil je echt niks weten over het verhaal en de personages, skip dan voor alle zekerheid alle Spoiler Alert stukjes die in deze coverview staan.



en half-ras; een strijd die al in de zevende eeuw ontstond.

Om de mensheid te beschermen tegen de kwaadaardige Lycans (feitelijk weerwolven), werd The Order opgericht, Ready at Dawn's interpretatie van De Ridders van de Ronde Tafel. Hun taak is simpel: de balans tussen mensen en het half-ras in evenwicht houden en de medemens ten koste van alles beschermen.

The Knights of The Order opereren onder de radar en hebben hun eigen wetten en regels. Het half-ras is al eeuwenlang de sterkere... totdat de mensheid een ge-



HÉ MAN, HOU JE WAPEN IN DE AANSLAG. JE BENT ER NIET HELEMAAL BIJ VANDAAG.

SORRY, IK BEN INDERDAAD EEN BEETJE VAN SLAG. IK ZAG VANOCHTEND DAT M'N VADER EEN MOEDERVLEK HAD.

heimzinnige substantie ontdekt (The Black Water) die hen steeds weer hernieuwde levenskracht geeft.

Rebellen

Als de industriële revolutie zich aandient, keert het tij. Machinerie en wapens doen hun intrede, speren en zwaarden worden vervangen door veel krachtiger wapentuig. Aan het eind van de (alternatieve)19e eeuw, is er echter een ander probleem: ook de gewone man uit de straat keert zich tegen The Order. Zij zijn het niet eens met de strenge wetgeving van de machthebbers waar The Order een verlengstuk van is.



En ik maar denken dat ze in de 19e eeuw nog geen stromend water hadden...

Zo dien je dus niet alleen te vechten tegen de 'half-breed' maar ook tegen opstandige rebellen. Sterker, de rebellen vormen de grootste bedreiging tijdens de game; de Lycans verschijnen maar af en toe ten tonele, en dat is eigenlijk maar goed ook. Logischerwijs werkt de cover-based shooter gameplay zoals Gears of War die groot heeft gemaakt, veel beter tegen een menselijke vijand dan tegen een harige, grommende wolf die zoveel sterker en sneller is.

Voor de dosering van de confrontaties met de Lycans verdient Ready at Dawn dan ook een pluim, en de keren dat je wel met ze in gevecht raakt, blijft het peentjes zweten.

Familieaangelegenheid

De speler kruipt in de huid van de met flinke snor en imposante bakkenbaarden uitgedoste Sir Galahad alias Grayson. Galahad is een bikkel. Loyaal aan The Order, gaat voor zijn squad door het vuur (letterlijk, zo blijkt later), kan zeer goed overweg met uiteenlopende wapens, maar is ook niet te beroerd om het hoofd van een vijand onder zijn laars tot bietenpulp te stampen, en ziet er toch iedere keer in vol ornaat weer uit om door een ringetje te halen.

Ready at Dawn stoeit met de namen van iconen uit de Arthur-saga en hanteert ze hier als rangen en functies. De namen van de beroemde personages uit de Arthur saga worden als het ware doorgegeven. Zo kent het spel Lady Igraine (Isabeau D'Argyll), Sir Perceval (Sebastian Malory) en de Frans-Amerikaanse Marquis de Lafayette, een charmante grappenmaker en vrouwenversierder. Sir Perceval is de leider van het squad waar Galahad onderdeel van uitmaakt en is tevens jouw mentor. Tussen Lady Igraine en Galahad is duidelijke sprake van een (seksuele) spanning en het is duidelijk dat de twee zeer op elkaar gesteld zijn. Bijkomend probleempje; de opperbaas van The Order, de rochelende Lord Chancelor, is de vader van Lady Igraine, dus dat ligt een tikkie gevoelig. En dan is daar nog de Knight's Commander Lucan, die weer de geadopteerde broer is van Isabeau.

Het is al met al een nogal precaire familieaangelegenheid maar wel een die belangrijk is voor het verhaal en de onderlinge relaties tussen de hoofdrolspelers van deze game.

Vrees niet; het wordt nooit soapy, sterker, de onderlinge persoonlijke verhoudingen zijn juist briljant uitgewerkt. Eer, loyaliteit, wantrouwen, verraad, verlies, verdriet, woede, pijn, humor, liefde, respect... al deze emoties komen prachtig in beeld gedurende de ruim tien uur waarin het spel zich voltrekt.

Performance & Details

Sowieso wil ik de loftrompet steken over de voice-acting en de performance capture van de hoofdrolspelers. We weten inmiddels allemaal dat de game ongekend mooi is, maar het niveau van de details gaat onwaarschijnlijk ver en ik durf hier op een sinaasappelkistje te gaan staan om te beweren dat The Order 1886 een van de beste zo niet dé beste (voice) acting ooit heeft in een game. De grimassen van The Knights komen echt fantastisch tot leven; dat heb ik nog niet eerder zo gedetailleerd meegemaakt.

Galahad heeft 't een paar keer behoorlijk zwaar tijdens dit Victoriaanse avontuur en hij krijgt heel wat tegenslagen, zowel mentaal als fysiek, te overwinnen. Zijn woe- »

SPOILER-HINT ALERT 2

Dat de makers zich hebben laten inspireren door comics, games, literatuur en films mag geen nieuws heten, maar uit bepaalde films wordt bijna letterlijk geciteerd. Als je From Hell hebt gezien (met Johnny Depp) en Underworld (met de uber-sexy Kate Beckinsale), snap je wat ik bedoel. En ook moest ik af en toe denken aan Indiana Jones en de moderne James Bond films (met Daniel Craig).



weetje • weetje

Ready at Dawn ken je vast wel van hun portable games voor de PSP zoals Daxter en God of War: Chains of Olympus/Ghost of Sparta. Ze hebben ook nog de PS2-versie van Okami naar de Wii geport.

In deze wijken is de armoede zo groot dat zelfs de regenboog er zwart-wit is.

» de en pijn komen op die momenten zo knap in beeld, dat je je heel makkelijk vereenzelvigt met de besnorde bikkel. Het is echt van het niveau Joel uit The Last of Us. Halverwege de game verliest Galahad een dierbare, en je voelt op dat moment gewoon zijn verdriet en boosheid.
Maar ook Percevals vasthoudendheid, de schijnbare onverschilligheid van Marquis de Lafayette en Isi's (zoals Galahad haar liefko-

"Meeslepend, overtuigend, spannend, grimmig, maar ook zeer toegankelijk en zwaar scripted."

zend noemt) afkeer van Marquis' innuendos komen briljant in beeld. Galahad is sowieso een enorme baas, maar de hele cast sloot al ik al snel in mijn hart.

Nog meer details

Die enorme aandacht voor grafische details - kun je ooit genoeg krijgen van neusharen, poriën en wimpers? - zie je ook terug in de kleding en wapens van The Knights. Het embleem van The Order komt terug in de handschoenen van Galahad, zijn zilveren ketting hangt statig om z'n nek, evenals het flesje met Black Water, de sjerpen, knopen en stiksels van je uniform... het komt allemaal minutieus in beeld.
Zo ook je schietgerei. De wapens, stuk voor stuk lekker fel en goed inzetbaar voor verschillende situaties, zijn traditioneel maar soms ook op-ge-funkt door Tesla's uitvindingen. Jawel, de jonge Nikola Tesla werkt als een soort Q uit James Bond in zijn laboratorium onder de Kathedraal van Westminster aan de nieuwe wapens en gadgets voor The Order.

SPOILER-HINT ALERT 3

Vergeet niet de kranten, foto's en notities die her en der verspreid liggen te lezen én de geluidsopnames af te luisteren. Ze bieden meer inzicht en diepgang in het universum, en in sommige gevallen hinten ze naar subplots waarvan je later zegt: 'aaaaaaah, zat het zo!'



weetje • weetje

Nee baklap; de game heeft geen online multiplayer en ook geen co-op. En weet je, ik zit daar in dit geval ook helemaal niet op te wachten!

SPOILER-HINT ALERT 4

Je zou het niet direct verwachten, maar Sackboy zit als Easter Egg in de game. En die wil je niet missen toch?
Check, als je de eerste keer door Whitechapel op onderzoek gaat, alle plankjes, tafels en bureautjes dan ook goed...

Maar ook de setpieces en de props zijn van onwaarschijnlijk hoog niveau. De zaal van The Order is zo tof gemaakt, die wil je gewoon inlijsten, en wat dacht je van het Agamemnon Airship (feitelijk een enorme, luxe Zeppelin), zogezegd het laboratorium van Tesla, de arbeiderswoningen van Whitechapel, het luxe herenhuis van United India Trade company... het is allemaal gevuld met ter zake doende meubels, schilderijen, klokken, spiegels en ga zo maar door, en het is allemaal even mooi als ziek gedetailleerd.

De gameplay

De vraag 'Maar Jan, hoe zit het nou met de gameplay?' voel ik branden op jullie lippen. Welnu, die gameplay is, als je je voorbereid op een zeer strak geregisseerde, traditionele cover-based shooter, prima te pruimen.
Ik heb The Order 1886 al eerder Gears of War voor je moeder genoemd, en die omschrijving is nog niet eens zo gek. Kijk, ik heb geen problemen met corridor-based shooters, mits de wereld en de personages die deze scripted wereld bevolken maar overtuigen en mij entertainen. En dat doen ze in The Order 1886 absoluut.
De gameplay van The Order 1886 valt grofweg op te delen in vier delen: 1) cover-based shootouts, 2) exploratie en verzamelen van clues, 3) een ietwat onsamenhangend maar uiteindelijk bevredigend mengelmoesje van een klein beetje puzzelen, een beetje springen en af en toe een minigame.
En dan zijn er nog, nummertje 4 dus, de QTE's. Het is duidelijk te zien dat Ready at Dawn aan de God of War games heeft gewerkt, want dit is duidelijk een gevalletje Kratos-light. Anders gezegd, met name tijdens het vechten met de Lycans moet je op het juiste moment op een actieknop rammen, of je pookje in een bepaalde richting duwen, om verder te komen in het gevecht. Ik ben geen held in QTE's maar ik kon deze makkelijk voltooien.
Daarnaast zijn er nog een soort van alternatieve QTE's waarbij je bijvoorbeeld tijdens



POEH, IK KAN DIE GUN HAAST NIET TILLEN...

JE MOET MEER OEFENEN MET ZWARE KOEKENPANNEN, SCHAT.

(verplichte!) stealth momenten op het juiste moment op driehoekje moet rammen. Dit is veel ergerlijker omdat je soms maar één milliseconden hebt om de knop in te drukken! Doe je het niet goed, dan word je ontdekt en ben je af. Hier is The Order 1886 echt rigide. Ook het feit dat je pas mag springen als de game ren-en-spring secties heeft, voelt wel heel begrensd. De momenten dat je driehoekje in moet drukken om een ladder op te klimmen of af te gaan, voelen eveneens als verplichtingen die van mij wel losgelaten hadden mogen worden.

Wind als wapen

Gelukkig zijn puntje 1 en 2 - knallen en verkennen - prima uitgewerkt. Zoals gezegd beschikt Galahad over een breed arsenaal aan wapens waarbij sommige een alternatieve schietknop hebben. Zo is er een mitrailleur die eveneens een windstoot kan uitspuwen, een Victoriaanse rocketlauncher én een Thermite Canon dat vijanden eerst bestookt met kruit en ze daarna in lichterlaaie zet.

De coverbased shootouts werken prima, leggen je soms het vuur aan de schenen en doen denken aan die uit Gears of War en Uncharted. Mocht je er echt effe niet uitkomen, dan kun je op L1 rammen, Ready at Dawns variant voor Bullet Time. Afhankelijk van de hoeveelheid kills die je maakt maar ook hóe je ze maakt (je kunt hoofden van rompen afknallen bijvoorbeeld) vult zich een metertje waarna je even slow-motion een aantal vijanden naar het hiernamaals kunt jagen. Ook de nodige sluipschuttermomenten worden je verplicht opgedrongen, maar zijn in de uitvoering zeer aangenaam.

Een trilogie?

Het verhaal zelf is niet echt van een nieuwe Orde (lachpauze), maar de manier waaróp het verhaal verteld wordt, is dat wel. Een aantal plottwisten zie je al lang van te voren aankomen, andere wisten me echter enorm te verrassen. De tweede en derde laagjes 'lees' je ook terug in de props, in de aanplakbiljetten, in rondslingerende notities en in kranten.



weetje • weetje

The Order 1886 is volgens de makers geen steampunk. Ondanks het feit dat er af en toe weerwolven/Halfbreeds/Lycans door het beeld grommen, snap ik die uitspraak.

De wereld is duidelijk 'grounded in reality' - afgezien van de speciale wapens en het gebruik van Black Water. Steeds heb je het gevoel dat wat er zich op je beeldscherm afspeelt, zou kúnnen hebben plaatsgevonden.

SPOILER-HINT ALERT 5

Tesla had het niet zo op zijn tijdgenoot Thomas Edison. Zijn ongenoegen zie je subtiel in beeld gebracht wanneer je Tesla's laboratorium goed onderzoekt.

Uiteindelijk is het geheel van niet veel meer dan B-film niveau - we hebben het hier over weerwolven nota bene - maar dan wel een B-film met A-film productiewaarden en dito effecten.
Het enige jammere is dat de game een paar gekke plotgaten kent (waarom mag een verdachte tijdens een zitting zelf helemaal niks zeggen?) en dat de game een wat vreemd einde heeft. Je blijft na afloop toch een beetje zitten met het idee dat er nog wel wat losse eindjes aan elkaar geknoopt dienen te worden, maar misschien dachten de makers al tijdens het ontwikkelen aan de sequel. Het zou me dan ook niets verbazen als deze game uiteindelijk een trilogie wordt, en als je de game uitgespeeld hebt, snap je wel waarom.

Ouderwets & emotioneel

Als ik de boel nog eens op een rijtje zet, concludeer ik tot mijn plezier dat The Order 1886 veel meer is dan alleen maar eyecandy. Het verhaal en de personages zullen je opslokken en meenemen op een grimmige, Victoriaanse fantasy trip die niet zou misstaan op het grote doek.
Tegelijkertijd zit het met de gameplay meer dan goed; verwacht alleen niet de vrijheid die de grote Triple A games ons de laatste jaren gebracht hebben. Qua gameplay is The Order 1886 zelfs ouderwets te noemen, maar wat het doet beklijft, vermaakt, emotioneert en blijft best nog wel effe in je hoofd rondspoken. En met Galahad alias Grayson heeft Sony een held gecreëerd die de gamer niet onberoerd zal laten.

SCORE 85

The Order 1886 is een meeslepende, overtuigende, spannende, grimmige maar ook zeer toegankelijke en zwaar scripted coverbased shooter, spelend in een onwaarschijnlijk knap gemaakt, alternatief Victoriaans Londen.

JAN



Ik speelde de game op Medium in tien uur uit, ondertussen eten en drinken in mijn mond proppend om niets te hoeven missen.

10 UREN



18

BASICS
THRID-PERSON COVER-BASED SHOOTER / ACTION-ADVENTURE
READY AT DAWN / SCEA
1 SPELER
OUT NOW

ALASKA NIGHT

3004

3004

ELKE MAANDAG

21:00 | GOLD RUSH

22:00 | RAILROAD ALASKA

23:00 | ALASKA: THE LAST FRONTIER

#ALASKANIGHT

Discovery

KULUM



twitter.com/michelmusters

Op reis naar:
Werk, een ritje van 2,5 uur



Speelt:
Mario Kart 8 (altijd), Far Cry 4, Call of Duty: Advanced Warfare



Michel Musters

Sinds medio vorig jaar zitten de redacties van twee gamesites op kantoor bij de PU: Gamer.nl en InsideGamer. Een gezellige (en drukke) bedoening. Michel Musters is de hoofdredacteur van Gamer.nl en mag na lang aandringen (sinds medio vorig jaar) nu eindelijk een Kulum in PU schrijven...

GAMER.NL

Eindelijk! Ik sta in de PU! Ik lees Power Unlimited al sinds het allereerste nummer, met die Starfox-cover en bijgeleverde stickers die nu waarschijnlijk nog steeds op de deur van de slaapkamer in mijn ouderlijk huis zitten vastgeplakt. Ik ben nu écht niet aan het slijmen; maar doordat ik al sinds mijn jeugd de PU lees, ben ik uiteindelijk gameredacteur geworden. Wat kon er mooier zijn dan de hele dag over spellen schrijven? Niets dus!



Via diverse omwegen en een studie journalistiek ben ik een jaar of zeven geleden bij Gamer.nl terechtgekomen, waar ik inmiddels de baas speel en er voor zorg dat artikelen op tijd online verschijnen. Gamer.nl probeert op een serieuze manier het belangrijkste nieuws over en rondom games te brengen. De industrie achter games is minstens zo belangrijk en er ligt ook een sterke focus op de Nederlandse ontwikkelscene en PC-gaming. Naast het laatste nieuws bieden we natuurlijk ook recensies, previews en vooral interessante achtergrondverhalen. Gamer.nl voelt voor mij als thuis, de enig juiste plek om over mijn passie te schrijven. Maar ik verschijn ook wel eens met mijn hoofd in video's op InsideGamer, hoor.

VERZAMELEN

Ik ben een Brabander in hart en nieren en heb dan ook een huis in het altijd bruisende Roosendaal gekocht, waar ik natuurlijk mijn eigen gameroom heb ingericht. Een van de muren in die gamekamer is van onder tot boven gevuld met games. Ik heb in totaal denk ik wel zo'n duizend spellen. Ik vind het verzamelen van games namelijk minstens zo leuk als ze spelen. Mijn voorkeur gaat dan ook altijd uit naar fysieke games met het officiële doosje.

Bijkomend nadeel van mijn thuislocatie is dat ik zo'n vijf uur onderweg ben om op m'n werk en weer thuis te komen. Het kantoor dat we delen met PU en InsideGamer is namelijk gesitueerd in Haarlem. Dat is een flink eind weg, maar zolang ik af en toe een thuiswerkdag in kan lassen, is het goed te doen. Of ik die tijd gebruik om zoveel mogelijk handheldgames te spelen? Nee joh, ik ben zo gewend aan slapen in de trein dat mijn ogen zich na een paar minuten vanzelf sluiten.



FILMPJE PAKKEN?

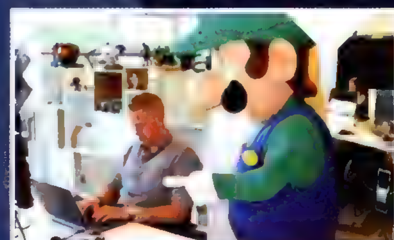
Naast games heb ik nog een andere grote passie: films en tv-series kijken. Net zoals met mijn games, geniet ik er het meest van wanneer ik de film of serie ook daadwerkelijk in de kast heb staan, op blu-ray natuurlijk. Toch moet ik zeggen dat Netflix mij ook wel heeft overtuigd. Die gebruiksvriendelijkheid is toch een groot pluspunt. Mijn favoriete films zijn Fight Club, Sunshine, Alien en The Big Lebowski, en mijn favoriete series zijn The Sopranos, Lost, Breaking Bad en Californication.



GAMES!

Maar goed, games spelen blijft uiteindelijk mijn grootste passie. Ik speel eigenlijk op alle platformen, heb ook tientallen consoles thuis staan. Hoewel diepgaande Japanse RPG's en Amerikaanse sportspellen mij niet kunnen bekoren, vind ik verder bijna alles wel leuk.

Daarbij blijf ik een zwak houden voor het bedrijf waar ik mee ben opgegroeid: Nintendo. Natuurlijk, niet alle keuzes die ze de afgelopen jaren hebben gemaakt waren even geslaagd, maar er gaat voor mij gewoon niets boven een goede Nintendo-game. Mario-platformers, Zelda-games, Metroid, de Mario Kart-reeks, Donkey Kong... stuk voor stuk kwalitatief hoogstaande franchises waar, ondanks kritiek van buitenstaanders, eigenlijk elke keer weer ongelooflijk veel vernieuwing in gepompt wordt. Zonder Nintendo zou ik misschien nooit games zijn gaan spelen!



HEROES OF THE STORM



Of je nou wat met het genre hebt of niet, de opmars van de MOBA is niet meer te stuiten. En als er één ontwikkelaar in staat is om grootmachten als League of Legends en Dota 2 van de troon te stoten, is het Blizzard wel. Dat weet iedereen, zelfs Jan.



FIRST LOOK | PC | MAC

Blizzard is de afgelopen jaren een behoorlijk bezig bijtje. Hun portfolio groeit gestaag, en op dit moment hebben ze met Overwatch (zie PU 254) zelfs een first-person shooter in de maak! Voor Heroes of the Storm blijft Blizzard dichter bij huis. Immers, de twee bekendste MOBA's op deze planeet, League of Legends en Dota 2, hadden zonder Blizzard nooit bestaan.

Graancirkels

Voor de lezers *not in the know:* Defense of the Ancients (DotA) was een mod gebaseerd op Warcraft III. Het was een van de eerste MOBA's (Multiplayer Online Battle Arena) die al snel heel groot werd.

Blizzard, doorgaans gezegend met een scherp zakelijk instinct, verkocht de ip aan Valve, die vervolgens een standalone sequel ontwikkelde die we allemaal kennen als Dota 2. Waarom in de afkorting de hoofdletter A vervangen werd door een kleine letter a, is op het ontstaan van de graancirkels en de bouw van de Egyptische piramides na een van de grootste raadsels op aarde, maar feit is wel dat DotA de grote inspirator én katalysator is voor veel MOBA's die zouden volgen.

De bekendste daarvan is League of Legends, dat bovendien gemaakt is door voormalig DotA designers en ex-Blizzard medewerkers. Zowel LoL als Dota 2 zijn enorm succesvol. Over de hele wereld worden voor beide titels toernooien georganiseerd met geldprijzen waar jij en ik alleen maar van kunnen dromen (Ed kijkt naar z'n loonstrookje, zwijgt en glimlacht tevreden).

Grootmoedertje

Die verkoop van DotA aan Valve zal de hoge heren bij Blizzard achteraf heel wat slapeloze nachtjes hebben bezorgd, maar de ontwikkelaar is er niet een om bij de pakken neer te zitten. Ze maken nu dus gewoon zelf een MOBA en doen dat op de typische Blizzard manier.

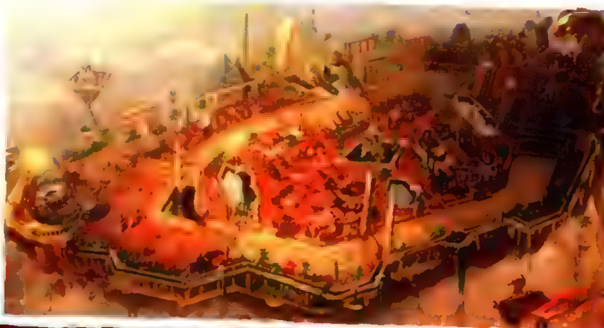
De game is heel laagdrempelig, zelfs je halfblinde, stokdove, tandeloze grootmoedertje met beginnende dementie kan deze game oppakken, maar, zoals bij alle Blizzard games, geldt ook hier het adagio 'easy to learn, hard to master'.

Zelf noemt Blizzard HotS overigens geen MOBA maar een 'Hero brawler'. Prima dat ze het een eigen naampje willen geven, en er zijn zeker verschillen met LoL en Dota 2, maar de overeenkomsten zijn toch echt veel groter.

Je speelt in teams van vijf tegen vijf, waarbij je de basis van de tegenpartij dient te vernietigen. Het leuke voor trouwe Blizzard-fans is dat je kiest uit een bont gezelschap van Helden en Schurken uit games als Diablo, Warcraft en StarCraft. Je mag onder andere aan de slag met Jim Raynor, Nova Terra, Thrall, Jaina, Sylvanas, Uther The Lightbringer, Kerrigan en Diablo. De term Heroes mag je overigens ruim nemen want ook Stitches, de Elite Tauren Chieftain, de Panda-healer Li Li en de drie Vikingen (als één speelbaar personage) uit de klassieker Lost Vikings zijn van de partij.

TESTING 1, 2, 3

Bij het kiezen van een Hero geven de makers aan of deze makkelijk of moeilijk onder de knie te krijgen is. Wederom een handreiking naar onervaren spelers. Bovendien mag je met iedere Hero effe 'een proefritje' maken en je skills testen op wat kanonnenvoer en een vijandelijke Hero. Een prima oefenparkoers.



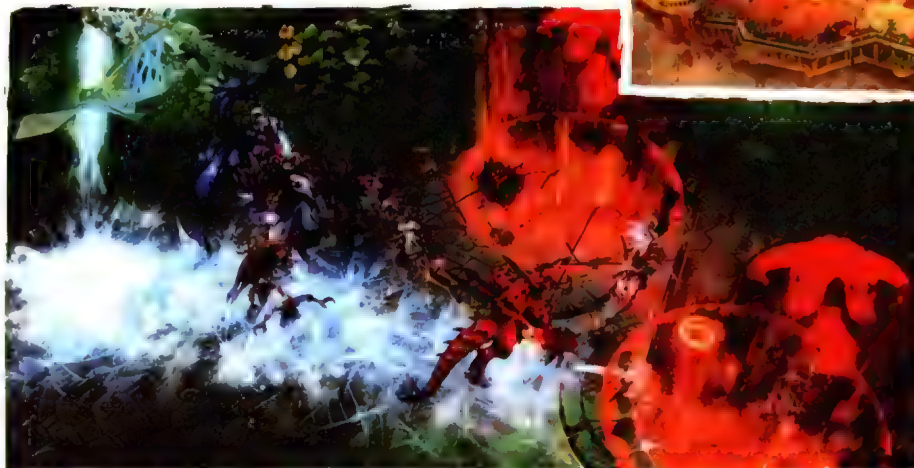
Lachwekkend uitgekafferd

Voordat je begint, kies je een Hero en daarna word je ingewijd in de do's and don'ts van de game, waarbij alle knoppen en

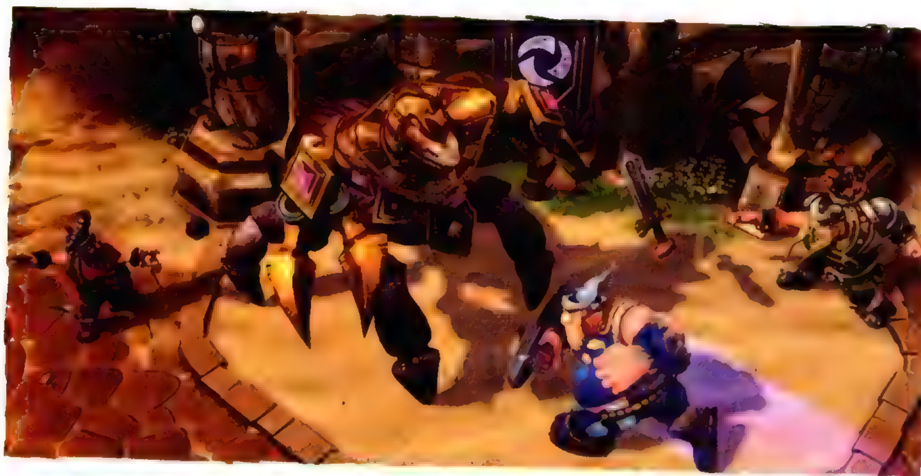


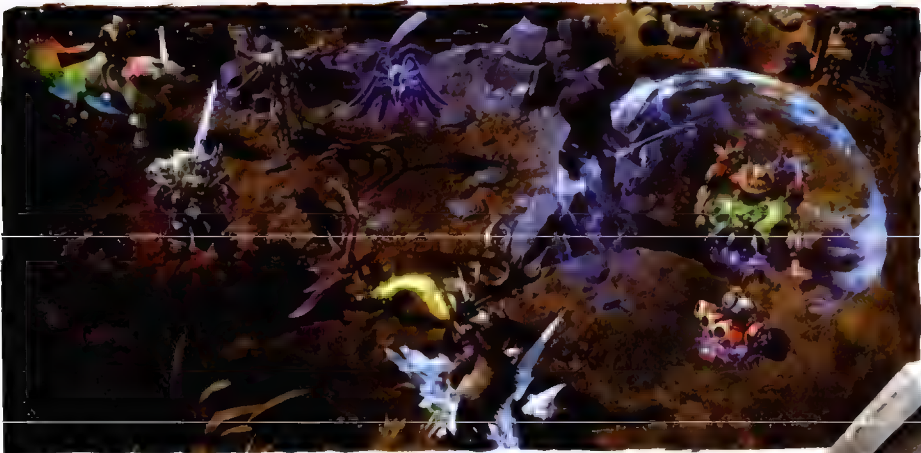
weetje - weetje

Als Heroes of the Storm dit jaar uitkomt, is er vijf jaar aan de game gewerkt. En dat voor een kleinschalig project...









de basics op gebruikersvriendelijke wijze worden uitgelegd. Een prima manier voor nieuwkomers om zich het genre eigen te maken. Dat is iets wat me bijvoorbeeld bij Dota 2 en LoL zo tegen de borst stuitte: als n0Ob word je daar regelmatig zo hard geschoffeerd, dat je een olifantshuid moet hebben om door te zetten. Met name bij LoL werd ik tijdens mijn eerste pogingen soms zo hard uitgekafferd dat het bijna lachwekkend werd.
Dat is bij HotS heel anders, en er zijn altijd doorgewinterde spelers die je graag op sleeptouw nemen. Daar kan menig game-community een voorbeeld aan nemen.
Daarnaast heeft Blizzard het gebruikelijke economiemodel en het kopen van uitrustingen geschrapt, dus daar hoef je je sowieso niet druk om te maken. Ook is de cooldown tussen afgaan en weer opnieuw aan de strijd kunnen deelnemen veel korter dan bij MOBA's doorgaans het geval is.

Teamspirit

Heb je eenmaal de basics onder de knie, dan begint het echte werk met het kiezen van een Hero. Deze heeft al direct een trits actieve skills (alleen de Heroic skill komt pas bij level 10 beschikbaar).
Om de paar levels kun je bestaande skills upgraden en uitbouwen; dit zijn de zogenaamde talents. Zo schaaf je langzaam aan de Hero die jij voor ogen hebt met de specifieke skills die jou het beste liggen. Helden zijn onderverdeeld in vier categorieën: Assassin, Warrior, Support en Specialist, waarbij de ene Hero logischerwijs aanvallender en in de voorste linies z'n 'heldendaden' verricht, terwijl een andere zich wat meer op een afstandje met de schermutselingen bemoeit.
Het grote verschil tussen HotS en de heersende MOBA-orde is de manier waarop je XP verdient. Dat is namelijk niet voor jezelf maar voor je team. Het gevolg is dat iedereen put uit een gedeelde verzameling van XP en je ook als team in level stijgt. Alle Heroes uit een team zijn hierdoor van hetzelfde niveau.
Om dit te bekrachtigen, zijn er ook diverse minigames te spelen binnen een bepaalde map. Zo kunnen twee spelers halverwege een match een mijn induiken om Undead in elkaar te rammen en schedels te verzamelen, terwijl de overige drie spelers de vijandelijke basis bestoken. De verzamelde schedels zorgen ervoor dat je bijvoorbeeld een Golem vrijspeelt die tijdelijk aan je zijde knokt en verdedigingstorens en poorten voor jouw team kapot beukt.

> "EEN PRIMA, MINDER HARDCORE ALTERNATIEF VOOR DOTA2 EN LOL."





weetje • weetje
Als je dit leest, is de Technical Alpha afgerond, en de closed bèta al een paar weken in gang.

Alternatief

Op de afgelopen Blizzcon had ik mijn hoop gevestigd op de aankondiging van Warcraft IV, maar was het verrassende Overwatch de grote onthulling. Na uitgebreide speelsessies met HotS, ervaar ik toch heel wat gelijkenissen met die RTS-game van weleer, alleen nu in teamverband. Met name het kleurrijke design, de gelaagdheid van de maps, de minigames en de kleine strategy-achtige spelelementen die in de game zitten, maken het gemis van een Warcraft IV aankondiging met terugwerkende kracht helemaal goed.
Hopelijk bemachtig je toegang tot de closed bèta (of heb je die inmiddels al in the pocket) en kun je zelf ervaren dat er een prima, minder hardcore alternatief aankomt voor Dota 2 en LoL.

YO-KAI WATCH

Japanners zijn gek op verzamelen en daarom zie je dat element terug in veel van hun grote gamefranchises, zoals Yu-Gi-Oh! en Pokémon. Volgens Samuel is er echter een nieuwe hype in aantocht; eentje die zich niet gaat beperken tot het land van de rijzende zon.





Pokémon meets Ghostbusters. Daar, ik heb het gezegd; dat is wat Yo-kai Watch is. En geloof me als ik zeg dat jij wil weten wat het is, want Yo-kai Watch is een fenomeen dat de wereld gaat overnemen. Dus ongeacht of je er wild van gaat worden of het belachelijk gaat maken, is het goed om te weten wat het nou precies inhoudt.

Vijf miljard yen

Laat me eerst effe een beeld schetsen van hoe groot het is: in december vorig jaar verscheen de eerste Yo-kai Watch speelfilm in de Japanse bioscopen, en dat leidde tot het meest succesvolle openingsweekend dat een Japanse film ooit gekend heeft sinds 2000! Vorige maand had men gemeten dat de animatiefilm een dikke vijf miljard yen had binnengesleept, omgerekend zo'n kleine veertig miljoen euro.

Net als Pokémon heeft Yo-kai Watch ook z'n eigen mangaserie én (uiteraard) z'n eigen animéserie, die beide dusdanig veel geld binnenharken dat Dagobert Duck er een stijve snavel van zou krijgen.

Maar... deze franchise is begonnen als videogame; als een (verzamel) JRPG op een Nintendo handheld. Inderdaad, net als Pokémon.

Grote jongen

Het is bevestigd dat Yo-kai Watch ergens dit jaar ook naar ons land komt; zowel de animé als de videogames. En vooral dat laatste is voor ons natuurlijk heel interessant.

In Japan zijn er al twee 3DS-games van uitgebracht, waarvan de tweede zelfs drie verschillende versies kent, ieder met z'n eigen exclusieve yo-kai. Inderdaad, net als bij Pokémon. Yo-kai Watch is bedacht en ontwikkeld door Level-5, het bedrijf achter hits als Inazuma Eleven, Dragon Quest 9, Ni no Kuni: Wrath of the White Witch en, uiteraard, Professor Layton. De drie versies van Yo-kai Watch 2 hebben samen meer dan drie miljoen stuks verkocht, waarmee het in Japan de meest succesvolle game van heel 2014 was. Met dit resultaat is de franchise daar nu officieel een van de grote jongens en dat zal in het westen zeer waarschijnlijk ook het geval worden.

Later dit jaar zullen we dus aan de slag kunnen met de gelokaliseerde versie van de eerste 3DS-game, en de verschillende versies van het vervolg zullen zeer waarschijnlijk snel volgen.

Maar genoeg inleiding, tijd om uit te leggen wat de game nou precies is!

Chaos

Yo-kai Watch draait om het jongetje Keita, dat in de zomervakantie besluit om insecten te gaan vangen. Tijdens zijn zoektocht komt hij een grote, heilige boom tegen waar een Gashapon-machine tegenaan staat. (Gashapon zijn capsules waar kleine speelgoedfiguurtjes inzitten. Een soort Kinder Surprise, maar dan zonder de chocola.)

> "YO-KAI WATCH IS EEN FENOMEEN DAT DE WERELD GAAT OVERNEMEN."



Keita gooit er een muntje in en ontvangt een stoffige capsule. Tot zijn grote verbazing springt er een spookje uit (de yo-kai Whisper, een van de iconen van de franchise) die hem een speciaal horloge geeft: de Yo-kai Watch! Hiermee kan Keita yo-kai zien die voorheen onzichtbaar waren. Wat yo-kai zijn? Spirituele wezentjes, geesten, monsters, etc. Yo-kai zijn ondeugend, blijken

weetje • weetje

Keita's eerste yo-kai, de spookbutler Whisper, is erg bekend, maar het échte gezicht van de franchise is ondertussen iemand anders geworden: de schattige Jibanyan, de tweestaartige geest van een aangereden katje.



overal te zitten en veroorzaken graag chaos. Dat briesje dat je van je fiets afblies? Dat was eigenlijk een yo-kai. Die chagrijnige bui die je plotseling overviel, waardoor je de hele dag ruzie had met je ouders? Ook een yo-kai, eentje die het vermakelijk vond om je effe te bezitten.
Maar nu Keita dit speciale horloge heeft en Whisper achter zich aan heeft lopen, is het aan hem om zijn stad te bevrijden door de yo-kai op te sporen en te bevrienden.

Automatisch

Deze JRPG speelt op het eerste gezicht precies zoals je dat len komt de daadwerkelijke gameplay om de hoek kijken: de speler moet dan bijvoorbeeld unieke yo-kai tekens op het touchscreen tekenen om de aanval op te laden.
Ook uniek is de manier waarop de speler zijn zes yo-kai inzet: in deze game zijn de gevechten altijd drie tegen drie. Hoe je de yo-kai dus in je team positioneert, is belangrijker dan bij Pokémon, en niet alleen omdat de eerste drie automatisch vechten; een genezende yo-kai kan alleen de actieve teamleden helen als hij zelf ook in het actieve gedeelte zit, bijvoorbeeld.





zou verwachten van een Poké-kloon: je loopt door een pittoresk stadje, praat met mensen, neemt quests aan, etc. En zoals altijd bij games van Level-5 het geval is, zijn de graphics kleurrijk en charmant, en net zo prachtig als in een animé.

weetje • weetje

De yo-kai zijn gebaseerd op mythologische wezens uit echte Japanse folklore: de yokai. Dit is een verzamelnaam voor veel bovennatuurlijke wezens, waarvan we sommige al vaker gezien hebben in games. De Tengu, de vliegende demoon met die lange neus, is hier een voorbeeld van.

Het gevechtssysteem is echter compleet anders dan in de Pokémon-spellen: de gevechten zijn niet om beurten maar verlopen grotendeels automatisch! Je kunt uit een menuutje vier mogelijke opties kiezen, maar in principe vecht iedereen op de automatische piloot.
Elke yo-kai kan: aanvallen met een fysieke aanval, verdedigen, de tegenstander bezitten of een speciale aanval uitvoeren. Vooral bij die speciale aanval-

Magie

Het allergrootste verschil tussen Yo-kai Watch en Pikachu's hitgames, is de focus. Het gevechtssysteem bij eerstgenoemde is gericht op minigames, en is minder diep en uitgebreid dan de uiterst tactische metagame van Pokémon.
Daarentegen focust Yo-kai Watch zich op kwantiteit: er zijn héél veel dingen te doen in de door de yo-kai bezeten wereld. Je kunt insecten vangen, tig sidequests aannemen, vechten, zeldzame yo-kai proberen te vinden, medailles verzamelen en nog veel meer.
Ook 'vang' je in deze game geen monsters; je bevriendt ze.

WHISPER, IK, EH, KIES JOU?

Net als Pokémon kent Yo-kai Watch ook elementen. Elke Yo-kai is dus van een bepaald 'type', wat zijn specifieke kracht en zwakte dicteert. Pokémon heeft ondertussen achttien types, maar de yo-kai kennen er gelukkig (nog) maar zes: vuur, water, bliksem, aarde, ijs en wind.
Uniek aan de yo-kai is dat ze daarnaast ook nog onderverdeeld zijn in 'stammen'. Je kunt aan de stam van de yo-kai zien welke rol de geest het beste kan vervullen. 'Heldhaftige' yo-kai zijn bijvoorbeeld goed in fysieke aanvallen, terwijl 'mooie' yo-kai ontzettend snel zijn.



Als je vrienden met ze bent, dan krijg je hun medaille waarmee je ze kunt oproepen tijdens gevechten. Een yo-kai bevrienden voelt echter heel 'random'. Ze zullen soms na een gevecht aanbieden vrienden met je te worden, maar dat gebeurt zelden. Je kunt de kans vergroten door eten voor ze te kopen (of je kunt proberen ze uit zo'n gashaponmachine te krijgen) maar het is altijd behoorlijk mazzel hebben.
De franchise zelf heeft echter allang geen mazzel meer nodig, want één ding lijkt zeker: ook hier in ons land gaan kinderen verslaafd raken aan Yo-kai Watch, en ook oudere gamers zullen absoluut gecharmeerd raken wanneer deze magie van Level-5 in 2015 de westerse wereld bereikt. Hou de PU in de gaten!



SPECIAAL VOOR ABONNEES
WIN MOOIE PRIJZEN

mijn RE shift.nl

Als abonnee van Power Unlimited zit je natuurlijk elke maand met samengeknepen billetjes te wachten op een versch exemplaar van je lievelingsblad. Maar je weet, het bezorgen van ons blaadje blijft mensenwerk en die dude van TNT Post wil ook weleens wat leuks lezen, dus het kán een keertje gebeuren dat je lijfblad veel te laat of (slik) helemaal niet komt.

Dan kun je gaan bellen, maar handiger is om je aan te melden bij mijnreshift.nl, de digitale klantenservice van Power Unlimited.

Als je je daar registreert, kun je voortaan inloggen met je emailadres plus wachtwoord en daarna - op elk moment van de dag en nacht - eventuele bezorgklachten (maar ook adreswijzigingen etc.) aan ons doorgeven. Handig, toch?

Meld je als PU-abonnee nu aan op mijnreshift.nl en misschien scoor je dan ook nog een van de hiernaast afgebeelde prijzen!

De prijzen op deze pagina's worden verloot onder alle abonnees die zich voor 1 maart 2015 hebben aangemeld bij mijnreshift.nl. Dus waar wacht je nog op?

POWER UNLIMITED

ALGEMENE VOORWAARDEN PRIJSVRAAG: Een prijs is niet inwisselbaar voor een andere prijs of geld * Als de aanbieder van de prijs de prijs niet kan uitreiken als gevolg van een overmacht-situatie, dan vervallen de prijsvraag en de daarbij behorende prijzen * Correspondentie over de uitslag is niet mogelijk * De winnaars krijgen automatisch bericht * Medewerkers van Reshift Digital zijn uitgesloten van deelname.

SNOWWORLD 8 UURS-SKIPAS (MET MATERIAALHUUR)

Buiten skiën of boarden kun je in Nederland wel schudden, maar binnen kan het wel: in SnowWorld! 55 winnaars ontvangen een 8 uurs-skipas inclusief materiaalhuur, t.w.v. € 54,95 per stuk. Hiermee kunnen ze op één van de twee indoor skibanen (in Zoetermeer of Landgraaf) de lange latten of hun snowboard onderbinden. Wie naar Zoetermeer gaat, kan proberen de steilste piste van Nederland te bedwingen (dalingspercentage: 20%!), terwijl SnowWorld Landgraaf de grootste overdekte piste ter wereld is.

Beschikbaar gesteld door SnowWorld, www.snowworld.com/nl



55X



20X

IOLO SYSTEM MECHANIC

Met het iolo System Mechanic is 't alsof je je PC een energydrankje geeft. Deze software verbetert de rekentijd en stabiliteit van je PC, versnelt automatisch het starten, blokkeert spyware, lost beveiligingsproblemen op en optimaliseert je PC zodat gamen (nog) vloeiender gaat. Twintig winnaars krijgen elk een pakket t.w.v. € 39,95.

Beschikbaar gesteld door iolo, www.iolo.com

BENDOO BOX

Heb je een klein broertje/zusje of neefje/nichtje dan wil je voor hem of haar die Bendoo Box winnen. De Bendoo Box is hét pakket om kinderen op een creatieve manier vertrouwd te maken met techniek. De Box is gebouwd rondom de Raspberry Pi, model B+. Met deze minicomputer kunnen kinderen uitgebreid experimenteren. Robots aansturen, films kijken, allerlei soorten sensoren eraan hangen, Minecraft spelen, surfen etc. In de Box zit naast de Pi alles wat nodig is om meteen aan de slag te kunnen: draadloos mini-toetsenbord, behuizing, 8 GB micro-sd-kaart (inclusief software), uitgebreid lesmateriaal, AC Adapter micro-usb, utp-kabel en een hdmi-kabel. T.w.v. € 99,-.

Beschikbaar gesteld door Bendoo Box, www.bendoobox.nl



1X

MET MIJNRESHIFT.NL!

RAPOO S500 BLUETOOTH STEREOHEADSET
De S500 van Rapoo is speciaal ontwikkeld voor als je met een tablet, iPad of smartphone draadloos muziek beluistert, video's afspeelt of gamet. Hij bestaat uit een dunne en flexibele aluminium beugel die de twee ronde speakers met elkaar verbindt. De speakers zijn ook afgewerkt met aluminium. Hij is licht en comfortabel, werkt met bluetooth en heeft een ingebouwde microfoon, zodat je via de headset ook telefoontjes kan aannemen. Tien winnaars krijgen deze koptelefoon t.w.v. € 49,95 per stuk.
Beschikbaar gesteld door Hubbit, www.hubbit.nl



10X

SHARKOON X-TATIC SP PLUS HEADSET
Deze koptelefoon is speciaal voor gamers en geschikt voor PS3, PS4, Xbox 360 en PC. De kleur is zwart en verder zit alles erop en eraan. Deze oorbedekkende headset t.w.v. € 44,99 wil je winnen, geef het maar toe.
Beschikbaar gesteld door Alternate, www.alternate.nl



1X

RASPBERRY PI CAMERA SET DE LUXE
Met deze set haal je alles in huis om met de Pi te filmen en te fotograferen. Programmeer zelf wat je wil vastleggen, wanneer en hoe lang. De cameramodule sluit je rechtstreeks aan op de csi-connector van de Pi. Hij levert 5 megapixel-foto's en full hd-video (30 fps).
De set bestaat uit: Raspberry Pi Camera Board v1.3 • Raspberry Pi type B+ • 5V 2A-voeding • Behuizing • 8 GB class 10 Patriot Memory micro-sd-kaart met sd-adapter • NOOBS geïnstalleerd • Hdmi-kabel • Netwerk-kabel. T.w.v. € 79,95.
Beschikbaar gesteld door Hubbit, www.hubbit.nl

ESET MULTI-DEVICE SECURITY
Wil je je PC en mobiele apparaten als smartphones en tablets beveiligen, dan wil je het ESET Multi-Device Security pakket, t.w.v. € 54,99 winnen. Hiermee kun je een jaar lang drie apparaten beschermen tegen malware, phishing, exploits, hackers, botnets en spam. Wel zo'n relaxed gevoel tijdens surfen, internetbankieren en het gebruik van sociale media.
Beschikbaar gesteld door Eset, www.eset.nl

10X



36X




sliminkt.nl

3X

VOUCHER SLIMINKT
Sliminkt levert printer-inktcartridges die niet alleen geschikt zijn voor alle grote merken zoals HP, Brother, Epson en Canon, maar ook voor minder bekende merken. Drie winnaars krijgen elk een voucher waarmee ze op de site voor € 49,95 aan cartridges kunnen bestellen.
Beschikbaar gesteld door Sliminkt, www.sliminkt.nl



3X



DENDA ZOEK-EN-VIND GAMES
Ja, er zijn ook mensen die casual games spelen (je kent er vast wel een paar) en Denda is op dat gebied gespecialiseerd in zogenaamde zoek-en-vind games. Dit Nederlandse bedrijf biedt een enorme collectie van dergelijke casual games, zowel online als op cd/dvd. Maar liefst 250 (!) winnaars krijgen elk één van de volgende vijf titels (t.w.v. € 9,99 per stuk) thuisgestuurd: *Dreamscapes - The Sandman* * *The Path of Hercules* * *House of 1000 Doors - Serpent Flame* * *Strangestone* * *Sacra Terra - Kiss of Death*.
Beschikbaar gesteld door Denda, www.denda.com/store/zoek-en-vind-spelletjes

250X



RAPOO VPRO 700 GAMING TOETSENBORD + VPRO 900 MUIS
Velen vinden de VPRO de beste omroep van Nederland, zou Rapoo daarom die naam gebruikt hebben voor hun slicke toetsenbord en dito muis? Als we moeten omschrijven waar die muis en dat toetsenbord allemaal toe in staat zijn, hebben we nog wel een paginaatje nodig, laten we ons daarom maar beperken tot de bedragen die je betaalt voor deze shit in de winkel: € 89,99 voor het keyboard en € 59,99 voor de muis. Een prachtige prijs dus, en jij kunt 'm winnen als je je aanmeldt op mijnreshift.nl!

JUST CAUSE 3



Aan sandboxgames geen gebrek tegenwoordig, maar de Just Cause-serie blijft Jurjens favoriet. Hij was dan ook aangenaam verrast toen hij de uitnodiging kreeg om in Stockholm alvast met het derde deel te stoeien. Hieronder zijn bevindingen, waarbij hij ook nog even uitlegt waarom Just Cause voor hem dé sandboxgame is.

Dankzij spellen als Bionic Commando, Mortal Kombat, Ocarina of Time en Just Cause is het mijn favoriete wapen in videogames geworden: de grijphaak. Daarmee overbrug ik afstanden die zwaarden en knuppels machteloos maken. Tegelijkertijd werkt de grijphaak veel fysieker en persoonlijker dan vuurwapens. De grijphaak verbroedert, brengt mensen bij elkaar.
Nou moet je zo'n intrekbare grijphaak natuurlijk ook weer niet te serieus nemen. Bij werkelijk gebruik zou zo'n ding waarschijnlijk slechts mijn arm uit de kom rukken.

Misschien dat ik dát ook wel zo leuk vind aan de grijphaak: het is een typisch videogamewapen. Een fysieke fantasie-oplossing voor een afstandelijk spelprobleem.
En het is in elk geval hét voorwerp waarmee Just Cause zich onderscheidt van Saints Row, GTA, Far Cry en ander open wereld-geweld.



weetje • weetje

Het veroorzaken van chaos speelt nog steeds een belangrijke rol in de game, maar dan vooral voor de scores en, gewoon, voor de lol. Chaos is niet meer zo dwingend vereist om in het spel te vorderen.

Spider-Man en Batman

'Ik wil een game maken waarin je met een parachute kunt landen op een rijdende auto.'
Ruim tien jaar geleden besprak Avalanche-oprichter Christofer Sundberg dit ludieke idee met vrienden in een bar, ergens in Stockholm.
Uiteindelijk leidde Christofers idee tot de ontwikkeling van de eerste Just Cause, en de prominente rol erin voor de grijphaak.
"Eigenlijk heeft een collega die grapple hook bedacht", bekent Sundberg. 'Het frustreerde hem tijdens het testen dat je zo veel op de grond zat. Als je een parachute hebt, wil je natuurlijk zo snel mogelijk de lucht in."
Wie Just Cause 2 heeft gespeeld, weet dat je met de combinatie van grijphaak en parachute jezelf omhoog en voorwaarts kunt katapulteren, om je als een mengeling van Spider-Man en Batman door de wereld te verplaatsen.
Tijdens mijn hands-on bleek dit in Just Cause 3 vloeiender, makkelijker en stabieler te werken dan in de voorganger. En voor wat meer voorwaarts momentum, is nu ook een wingsuit toegevoegd.
Handig wisselend tussen grijphaak (vizier op de grond voor me, kort tikje op LB), parachute (A) en wingsuit (Y) zweef ik naar een rijdende auto, waar ik op inhaak om een proefritje te maken.

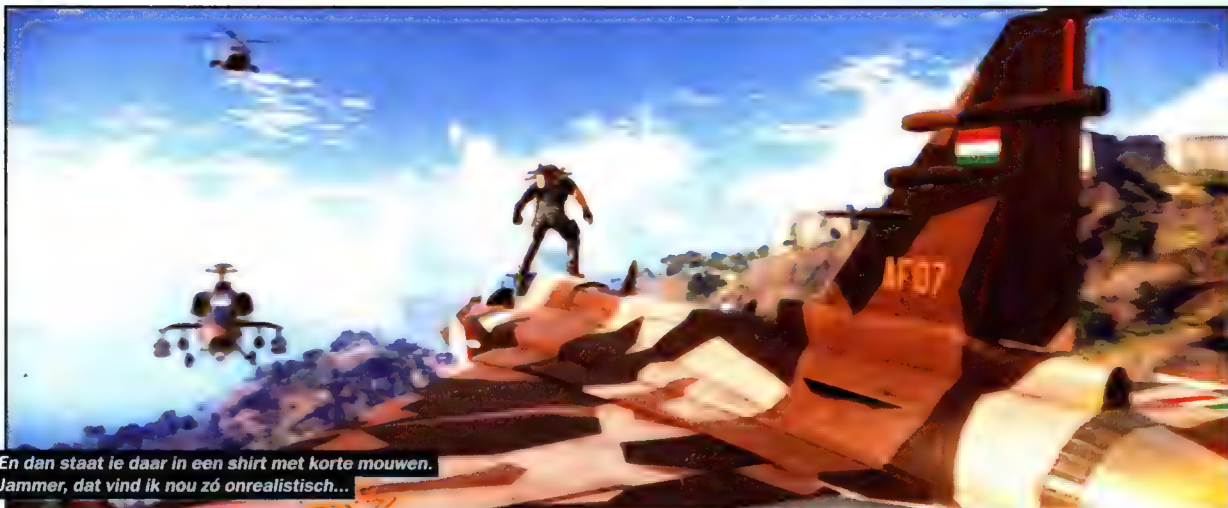
> **"De ultieme sandboxgame wordt in Just Cause 3 nog iets ultiemer."**



Arcady racegame

Eén van de voornaamste kritiekpunten op Just Cause 2 was de handling van de wagens, weet ook Christofer. "Daarom hebben we wat voertuigenexperts van buiten onze studio ingehuurd. Mensen die bijvoorbeeld eerder bij Criterion aan de Burnout-serie werkten." Later die dag voltooi ik race-uitdagingen met een sportwagen, pick-up truck en muscle car, en ik merk dat die zich inderdaad een stuk beter laten besturen

dan de zwalkende dozen die ik in Just Cause 2 op de weg moest houden. Door de lage camera en mogelijkheid om te driften, voelt 't als het scheuren in een arcady racegame.
"Maar uiteindelijk willen we nog steeds niet dat de speler een emotionele band met zo'n voertuig opbouwt", zegt Christofer. "Het is gewoon spul om mee te stoeien. Je zit een paar seconden in zo'n wagen, totdat hij kapot wordt geschoten, en dan katapulteer je jezelf weer naar een helikopter toe, of zoiets."
Wanneer ik mijn aanval op een militaire basis inzet, wordt mijn wagen zo'n beetje onder


En dan staat ie daar in een shirt met korte mouwen. Jammer, dat vind ik nou zó onrealistisch...

VAKANTIEGEVOEL

Net als in de voorgangers is het vakantiegevoel in Just Cause 3 weer overweldigend aanwezig. Het fictieve eiland Medici waar de actie dit keer plaatsvindt, is ongeveer even groot als het enorme Panau uit de voorganger, maar dit keer is je speelplaats wat lichter en kleurrijker, gebaseerd op Malta en andere eilanden in de Middellandse Zee.
In de bergen en kliffen zijn dit keer ook tal van grotten te vinden, wat het avontuurlijke gehalte alleen maar groter maakt. Mede dankzij de - uiteraard - veel fraaiere graphics belooft Medici een best wel ultieme bestemming te worden om dollend, chillend, racend, zwevend, vliegend en verkennend wat ontspannende uren in te beleven.



mijn kont kapot geschoten. Ik gebruik mijn enterhaak en parachute om veilig weg te komen, en trek mezelf omhoog naar een helikopter. Zodra ik daar in ben gestapt (dit keer zonder QTE), vliegen de raketten me om de oren.
De vijandige omgevingen en verhoogde kwetsbaarheid van voertuigen dwingen me om steeds weer terug te vallen op mijn ouwe vertrouwde grijphaak. Wat ik niet erg vind. Al helemaal niet omdat er in Just Cause 3 wat nieuwe trucjes mee zijn uit te halen.

Retracten

Je kunt in Just Cause geen vijanden meer naar je toe trekken: wanneer je een vijand met je enterhaak raakt, trek je jezelf die kant op, om hem met een vliegende kick onderuit te trappen. Christofer: "Hierdoor trek je jezelf altijd naar de plaats toe die je met je haak raakt. Dat voorkomt vergissingen tijdens chaotische situaties."
Net als in Just Cause 2 kun je weer gebruik maken van tethering; het aan elkaar koppelen van mensen of objecten. Zo koppel je bijvoorbeeld een vijand aan een raket, of een auto aan een vliegtuig.
Nieuw is de mogelijkheid om vervolgens te retracten, waardoor de gespannen kabel automatisch korter wordt, en je dus objecten naar elkaar toe trekt.


De mannen van schildersbedrijf De Rare Kwasten stonden erom bekend dat ze hun opdrachten als ware circusartiesten uitvoerden.

Tel daarbij de mogelijkheid om geen twee maar drie, vier of vijf doelwitten met je haak aan elkaar te koppelen, en het potentieel voor creatief getriggerde chaos is compleet.
"Hoe dat retracten in werkelijkheid zou functioneren, weet ik eigenlijk ook niet", lacht Christofer, "maar de game wordt er leuker van, dat is het belangrijkste."

Schepje

Naast de grijphaak en het vakantiegevoel (zie kader) is dat nóg een reden waarom Just Cause voor mij dé sandboxgame is: de toonzetting.
De makers nemen het spel duidelijk niet al te serieus, alles draait om de explosieve, inventieve lol die ik als speler met de systemen en physics binnen de wereld kan uithalen en beleven.
Aan de andere kant schiet de game niet door in de ongein en platheid die me bij Saints Row op een gegeven moment de keel uitkwamen. "We zoeken een beetje naar het midden tussen serieus en stupide", geeft Christofer aan.
Wanneer ik met retract een Flak-kanon tegen een toren omhoog takel, vraagt Christofer waarom ik dat doe. "Eh...", antwoord ik. "Geen idee. Gewoon effe proberen."
Mijn volgende acties zijn doeltreffender: ik trek kleine explosieve vaten naar enorme brandstoftanks, koppel een helikopter aan een soldaat en aan een munitiedepot, trek de boel naar elkaar toe, en geniet van de enorme explosies die als kettingreacties door de basis knallen en zowel soldaten als objecten door de lucht laten vliegen. Ik voel me een kind dat met zijn schepje zandkastelen piet.
"Het spel draait om geweld, maar dan zonder de gore", besluit Christofer. "We brengen alles op een humoristische, cartoony manier. Zie het als een parodie op de werkelijkheid, die over het algemeen nogal saai is. Ons belangrijkste doel is spelers plezier bezorgen." ★


weetje • weetje
De grijphaak is ongeveer honderd virtuele meters lang, en trekt je binnen een seconde naar de plaats waar de haak zich hecht.



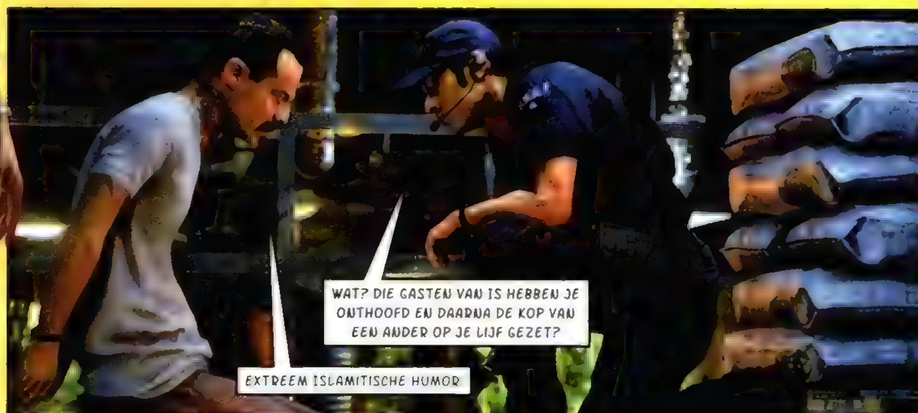
VERWACHTING JURJEN:
De ultieme sandboxgame wordt in Just Cause 3 nog iets ultiemer, met name dankzij de fraaiere graphics, de retract mogelijkheid van de grijphaak, het fijnere racen, de wingsuit en de algemeen aangescherpte gameplay en flow van het spel.

+ Grijphaak.
+ Vakantiegevoel.
+ Chaos.
- Bijna té groot en overweldigend.

BASICS
SANDBOXGAME
AVALANCHE / SQUARE ENIX
Q4 2015

BATTLEFIELD HARDLINE

Dat Battlefield Hardline haar singleplayer zeer serieus neemt, is natuurlijk hartstikke leuk maar een BF-game draait nou eenmaal om de multiplayer. Jan speelde drie modi met een bivakmuts op én een politiehesje aan.



De eerste Battlefield Hardline bèta van een tijdje geleden kende nog aardig wat hick-ups, met flink wat bugs en her en der wat onbalans. Zeker de zwaardere wapens, zoals de rocketlauncher, waren out of place.
Dat heeft ontwikkelaar Visceral inmiddels opgelost door ze uit de classes te halen en ze als pick-ups in de map te plaatsen, net zoals bijvoorbeeld grapple hooks en zware mitrailleurs, waarbij iedere speler op de map kan zien waar deze wit-gemarkeerde icoontjes zich bevinden.
Mijn speelsessie deze maand bij EA in Londen voelde ook in andere opzichten een stuk strakker. Natuurlijk waren er nog crashes en glitches, maar niets om je zorgen over te maken. Visceral en EA hebben alle klachten over BF4 heus nog helder voor de geest staan, en ik ga er dan ook vanuit dat ze er alles aan doen om met Hardline uit een ander vaatje te tappen.

SPELMODI

Conquest - De bekende BF mode waarbij verschillende strategische punten in de map bezet moeten worden.
Team Deathmatch - Spreekt voor zich, baklap!
Heist - Denk Heat (de film) alleen dan als multiplayer gamer (waanzinnig leuk).
Blood Money - Zowel de cops als het geboefte zitten achter een enorme berg geld aan.
Hotwire - Criminelen willen gemarkeerde auto's stelen, cops proberen ze terug te vorderen.
Rescue - Je speelt een S.W.A.T.-team dat gijzelaars moet redden uit de handen van de bad guys.
Crosshair - Eén speler is een getuige, een groep speelt cops die deze speler moet beschermen, de overigen zijn de criminelen die de getuige uit de weg moeten ruimen (dikke fun!).

Door de bank genomen

Ik speelde in Londen drie verschillende modi: Hotwire, Conquest en Heist en met name voor die laatste ben ik als een blok gevallen.
Het doel in Heist is simpel: met een clubje criminelen bestorm je een enorm bankencomplex, en is het zaak drie goed gevulde zakken geld te pakken en ermee weg te komen. De spelers die als cops optreden, trachten dit natuurlijk te voorkomen.
Net als bij de singleplayer, kennen ook deze MP modi een sandbox-achtige structuur. Dat betekent dat je soms wel vijf of zes manieren hebt om zo'n bankgebouw binnen te komen. De meest voor de hand liggende is via de achterkant of een van de zij-ingangen, maar na een paar potjes kwam ik erachter dat je ook een explosief op het dak kunt plaatsen, waarna er een enorm gat ontstaat waar de complete airco-installatie met beton en al in kukelt. Het is alsof je in een film bent beland en zelf een van de boeven speelt. Heerlijk! Ook de cops hebben meerdere opties om de boeven te stoppen en de zakken geld weer te bemachtigen, maar als boef spelen is toch echt veel leuker dan als agent.

weetje • weetje
Battlefield Hardline kent vier classes: Operator, Mechanic, Enforcer en Professional.



Wat ben je en wat heb je als je aan deze kant van de schietende boeven gaat rijden?
Een stomme cop.

Wel moeten de ontwikkelaars er voor waken dat de shotgun niet te krachtig blijkt, want nu was het echt shotgun heaven. Als cop heb je het in deze mode (nog) echt een stuk lastiger dan als boef.


De S.W.A.T.-teams dachten dat er sprake was van een gijzeling van een groep personen, maar het bleek dat iemand met een meervoudige persoonlijkheidsstoornis zelfmoord wilde plegen.

Hoogtevrees

Conquest is een bekende BF mode maar in het Hardline jasje pakt 't toch net effe anders uit. Temeer omdat de gameplay een tandje sneller is; een bewuste keuze van de makers. Ook de voertuigen - gepantserde trucks, helikopters, motoren, bestelbusjes en politiewagens - zorgen voor andere dynamiek.

De maps in Conquest lijken een tikkie kleiner dan voorheen, en het lijkt erop dat de speelomgevingen verticaler zijn geworden. Je kunt veelal in lagen spelen, en er is altijd nog een ondergrondse sectie waar van alles te doen is.

"De game heeft zowel in SP als MP absoluut een eigen smoel."

Dat merk je vooral bij de map Downtown waar een viaduct zorgt voor twee rijbanen boven elkaar. Tegelijkertijd biedt een ENORME hijskraan - ik kreeg gewoon hoogtevrees toen ik het ding beklom - de ultieme sluipschutter spot. Je kunt zo absurd hoog klimmen, dat de andere spelers beneden op de grond stipjes worden. Op zo'n manier een paar gemene kills maken, is letterlijk en figuurlijk hemels.

Doldriest

Hotwire is een soort Capture The Flag, alleen zijn de vlaggen hier auto's die je moet stelen/terugvorderen. Zo worden de auto's bewegende vlaggen en dat zorgt voor waanzinnige achtervolgingen, shootouts vanuit auto's, spelers die elkaar van de weg proberen te rammen en ga zo maar door.

Levolution is ook weer van de partij, maar dan net effe anders. In de Downtown map kan dat betekenen dat die enorme hijskraan naar beneden kukelt, met alle ravage van dien. In de woestijn-map steekt er soms plotseling een enorme zandstorm op waarna je geen hand voor ogen meer ziet. Ook wil je op zo'n moment echt niet in een helikopter zitten...

EN DE SINGLEPLAYER DAN?

In het SP avontuur van Battlefield Hardline kruip je in de huid van Nick Mendoza; een schietgrage rechercheur die in Miami belandt en samen met een partner op avontuur gaat in de krochten van de samenleving.

De campagne komt slick in beeld en probeert een soort tv-serie vibe te creëren. De lineaire levels kennen een sandboxy karakter waarbij je altijd meerdere mogelijkheden hebt om de klus te klaren.

Meer over de singleplayer van Battlefield Hardline lees je hier: PU.nl/hardlinesppreview

Zuur

Al met al heb ik me kostelijk vermaakt met BF Hardline. Het voelt fris en nieuw en tegelijkertijd toch ook vertrouwd. Er is meer nadruk op teamplay waarbij je dingen niet unlockt via ranks maar met cash.

Ranks zijn nog steeds belangrijk omdat die je toegang geven tot bepaalde upgrades. Je hebt echter wel cash nodig om die upgrades te kopen, en die cash verdien je niet alleen door veel te killen. Als jij bijvoorbeeld meerijdt met een speler die goed plankgast en voortdurend in Conquest mode strategische punten bezet, profiteer jij ook en scoor jij eveneens dikke flappen.

Er wordt nog druk aan de game gesleuteld, maar ik kan jullie nu al zeggen dat al die zure gasten die Hardline betitelen als verkapte Battlefield 4 DLC, de game absoluut tekort doen. ★







VERWACHTING JAN:
Of Hardline straks genoeg biedt om als volledig nieuw spel te kunnen worden beschouwd, is nog effe afwachten, maar de game heeft zowel in SP als MP absoluut een eigen smoel.

+ Snellere gameplay.
+ Banken overvallen.
+ Maps gelaagd.
- Sommige wapens nog wat overpowered.

FIRST-PERSON SHOOTER
VISCERAL & DICE / EA
19 MAART 2015

MIGHTY NO. 9



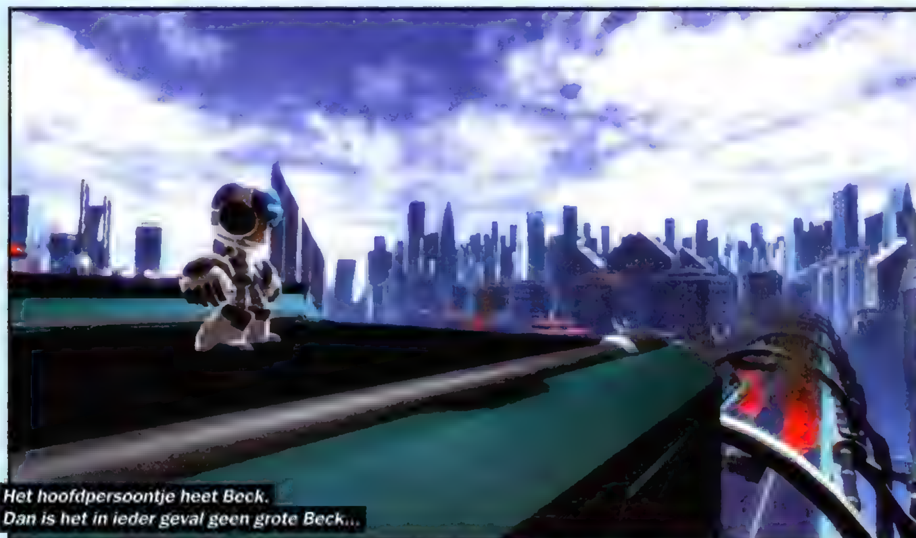
In 2010 vertrok Keiji Inafune - de grote man achter Mega Man - bij Capcom, met name omdat ze daar weinig eerbiedig met zijn geesteskindje omsprongen. Inmiddels is Inafune via een Kickstarter-campagne weer helemaal terug in ons vizier, met een game die volgens Jurjen érg aan Mega Man doet denken.


Als ie écht Mighty was geweest, had ie natuurlijk sneller kunnen lopen dan z'n schaduw.

De vlotte hopjes van platform naar platform. De vele gekke robots die je belagen. Dat je alleen recht vooruit kunt schieten met je armkanon. Van die secties waarin je ijsblokken kapot moet schieten om je pad vrij te maken, maar ook bepaalde blokken kunt laten staan om ze als opstapjes naar hogere platformen te gebruiken...
Ja, Mighty No. 9 is een échte Mega Man-game. Tenminste, zo oogt, klinkt en voelt de bèta-versie die ik speelde. Maar natuurlijk ís Mighty No. 9 helemaal geen Mega Man-game. Tenminste, niet in naam.
Verwarrend? Misschien. Waarschijnlijk.
Laten we voor een beter begrip van de situatie de geschiedenis van Mighty No. 9 eens vluchtig doornemen. Te beginnen met de geschiedenis van de maker ervan: Keiji Inafune.

Verraad

Keiji Inafune was 22 jaar oud en nét afgestudeerd toen hij in 1987 door Capcom in dienst werd genomen als ontwerper. De eerste game waar hij aan werkte, was de allereerste Street Fighter. Hij heeft (veel) later ook aan Onimusha en Dead Rising gewerkt. Maar natuurlijk verwierf Inafune vooral faam als de grote man achter Mega Man.
Na 23 jaar bij Capcom - een periode waarin hij in verschillende functies aan meer dan veertig Mega Man-games werkte - kondigde Inafune in 2010 aan dat hij bij Capcom ging vertrekken om 'zijn leven opnieuw te beginnen'.
Later werd duidelijk dat Capcoms besluit om de ontwikkeling van Mega Man Legends 3 plat te leggen wegens 'gebrek aan fan support' een grote rol heeft gespeeld bij het vertrek van Inafune, die de ontwikkeling van dat spel beschouwde als 'een lang gekoesterde droom' en de annulering ervan beleefde als 'niet alleen verraad aan hem, maar ook aan zijn fans'.
Toch, hoe begrijpelijk zijn vertrek vanuit dat perspectief ook was, daarmee nam Inafune natuurlijk ook afstand van de mogelijkheid om ooit nog eens een nieuwe Mega Man te maken. Hoewel...


Het hoofdpersoontje heet Beck. Dan is het in ieder geval geen grote Beck...

Spiritueel vervolg

Van die secties waarin je verschillende schermen omlaag valt en onderweg de dodelijke spikes moet ontwijken. Dat je de acht hoofdlevels in zelfgekozen volgorde mag halen - en aan het eind van zo'n level steeds weer een eindbaas in een claustrofobisch klein kamertje wacht. Dat je na het verslaan van zo'n eindbaas zijn speciale krachten overneemt...
Ja, Mighty No. 9 voelt in elk opzicht als een échte Mega Man-game. Logischerwijs zonder dat het spel Mega Man mag heten, omdat die naam eigendom van Capcom is. Maar dus wel gemaakt door de grote man achter Mega Man, met



weetje • weetje

Inafune heeft verschillende keren aangegeven van Mighty No. 9 een franchise te willen maken die naast games ook dingen als strips en films omvat. Op de Anime Expo van 2014 werd dit vage voornemen concreet gemaakt: er is een tekenfilmserie in productie die vanaf het tweede kwartaal van 2016 moet verschijnen - in elk geval op de Japanse tv. Wie weet wordt Mighty No. 9 nog eens een grotere franchise dan Mega Man ooit is geweest.

hulp van veel andere old school Mega Man-ontwikkelaars die naar Inafune's nieuwe studio Comcept zijn overgelopen.
Nadat hij met Comcept enkele weinig bijzondere portable games leverde, maakte Inafune tijdens PAX Prime 2013 bekend dat hij een 'spiritueel vervolg' op Mega Man wilde maken. En dat een Kickstarter-campagne voor hem een ideale manier was om zijn dromen te verwezenlijken.
Twee dagen na de start van de campagne was het doelbedrag van € 900.000 dollar gehaald. Op de einddatum van de Kickstarter-campagne voor Mighty No. 9 stond de teller op ruim 4 miljoen dollar. Eh, Capcom... hoezo 'geen fan support'?

weetje • weetje

Heb je die rij systemen gezien waar Mighty No. 9 voor verschijnt? Vind jij dat nou ook niet een tikje overdreven? Tja, dat krijg je ervan, wanneer je als ontwikkelaar bij een Kickstarter-campagne allerlei potentiële systemen als stretch goals toevoegt, en de campagne een overweldigend succes wordt.

Belangrijkste vernieuwing

In eerste instantie viel Mighty No. 9 me wel wat tegen. Ik bedoel, tja, nou ja, het was allemaal gewoon erg Mega Man-achtig. Zou zo'n met veel poeha en dollars omgeven game niet meer dan 'iets erg Mega Man-achtigs' moeten zijn?
Na enige gewenning bleek Mighty No. 9 gelukkig meer dan 'iets erg Mega Man-achtigs'.
De belangrijkste vernieuwing is dat je vijanden nu met je schietaanval tijdelijk kunt verdoven, waarna je ze met je dash-aanval kapot kunt beuken. Een verdoofde vijand kan één van vier kleuren hebben, op het moment dat je hem kapot dasht, absorbeer je de bijbehorende 'Xel'-energie. Rood verhoogt je vuurkracht, groen laat je sneller bewegen, geel geeft je defence een boost, paars vult je reserve-energietank.
Nou had ik bij de nieuwere Mega Mans altijd al de neiging om zo veel mogelijk dashend door de levels te gaan, maar nu is die spontane speelstijl dus essentieel. Je móet het schieten gewoon afwisselen met dashen om te vorderen, en al helemaal als je voor een goeie score gaat.
Ik dash onder muurtjes door, dash meermaals achter elkaar door de lucht, dash dwars door vijanden, vooral dat laatste, en stel vast dat dit precies die kleine maar gameplay-bepalende boost is die Mega Man nodig had om zowel 'Mega Man' als 'modern' te zijn.



Waarom eigenlijk die 9? Maakt ie regelmatig een lekker nummertje met z'n vriendinnetje No. 60?

Speedruns

April 2015 zal onder de naam Mighty No. 9 dan eindelijk weer eens een Mega Man-achtige game van Inafune verschijnen. Het old school Mega Man-gevoel is alom aanwezig, terwijl de aangepaste spelregels dwingen tot een nieuwe, vlottere en agressievere manier van spelen. De game lijkt met z'n dash-schiet-spring-dash-dash-schiet-schiet-schiet-dash-ritmes praktisch gemáákt voor speedruns, en sluit daarmee goed aan op wat de hedendaagse fans van dit soort ouderwetse spellen graag spelen - of, eh, iemand anders zien spelen.
De bèta-versie viel me qua levelvulling nog wat tegen (er waren wat lege stukken, en ik miste het dynamische spektakel dat ik me van de Mega Man X-games herinner) en helaas heb ik nog niet met de transformaties van Beck (zo heet je machtige mannetje, trouwens) kunnen stoeien. Maar op basis van wat ik heb gespeeld, kan ik dit alvast concluderen: hoe de game ook mag heten, hij wordt zowel Mega als Mighty. ★

"Hoe de game ook mag heten, hij wordt zowel Mega als Mighty."


Toen ik de naam Mighty No. 9 hoorde, dacht ik meteen dat Michael van Gerwen weer een 9 darter had gegooid.


Ik vond bijschriften maken bij Mega Man altijd al lastig. Ook in dat opzicht lijkt Mighty No. 9 als twee druppels water op die game.





VERWACHTING *JURJEN:*
Mighty No. 9 wordt in elk geval iets waar Mega Man-fans van smullen. De uiteindelijke leveldesigns en transformaties van Beck gaan bepalen hoe brijlant dit spel werkelijk wordt.

- + Voelt helemaal als Mega Man.
- + Dash-gerichte gameplay is fijn.
- - In plaats van 3D-modellen had ik liever platte sprites gezien.
- - De levels in de bèta waren hier en daar nog wat leeg.

2D-ACTIEPLATFORMER
COMCEPT
APRIL 2015

VANAF NU WORDT HET...

SPECIAAL

EN DAT KOMT ONDER ANDERE DOOR...

SPECIALE REDACTEUR VAN DE MAAND



ED

Ed had weer eens een zware maand. Naast de eindredactie van PU, de vaste pagina's die hij elk nummer schrijft (o.a. Smorgasbord, Quizt Je Dat en De Redactie) zijn fameuze bijschriften en z'n bijdragen voor de site, moest hij in februari ook nog eens heel wat extra uurtjes steken in de productie en eindredactie van de komende PU Schoolagenda 2015 - 2016.
Gelukkig is Ed al oud en kaal, dus dat kan ie er niet meer van worden, maar zeker deze maand verdient onze eindbaas deluxe een plekje in de spotlight voor alle ballen die hij tegelijkertijd in de lucht houdt en het belachelijk aantal uren dat ie elke keer weer in Power Unlimited steekt.

SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"IK KEEK NAAR EEN ENORM LANGE TAFEL WAAROP STUKKEN VLEES EN LEKKERE BLOKJES DESSERT UITGESTALD WAREN. VERDEROP STOND EEN KOK EEN GEBRADEN VARKEN AAN TE SNIJDEN. ZO'N BIG MET EEN APPEL IN Z'N SMOEL, WAAR HEERLIJK MALSE, SAPPIGE STUKKEN VLEESCH VAN AFGESNEDEN WERDEN... VOOR WOUTER OM TE ETEN."



056 Het water loopt Wouter in de mond tijdens het middeleeuwse The Witcher 3 feest in Polen.

NOG EEN SPECIALE QUOTE VAN DE MAAND

"CHUN-LI ÉN MAI SHIRANUI? SAMEN, IN ÉÉN GAME? HIER, NEEM ÁL MIJN ZAKGELD!', IK ZOU HET ALS PUBER BEST GEZEGD KUNNEN HEBBEN."



038 In de PUretro over crossovers weet Samuel meteen met welke twee dames hij graag tegelijkertijd zou willen spelen...



SPECIAAL FRAMEDROP FRAGMENT

REVIEWS

IN DIT NUMMER

OOK GESPEELD

DUKE NUKEM 3D: MEGATON EDITION
THE PRINCESS BRIDE - THE OFFICIAL GAME
PEGGLE BLAST
MECHS & MERCS: BLACK TALONS
GUNSLUGS 2
UNDERGROUND
HEARTSTONE: GOBLINS VS GNOMES
WWE IMMORTALS
PLATFORM PANIC
BROTHERS IN ARMS 3: SONS OF WAR
KALIMBA
ECHOES+

TOP TIEN

TOFSTE BIOWARE COMPANIONS

BioWare gunt zelfs de grootste g33k een beurt, hoopt dat de asociaalste autist vrienden maakt en wenst de meest kansloze kluizenaar een gezellig groepsleven toe. Niet dat het spelen van hun RPG's je een sociaal leven garandeert, maar op digitale wijze vrienden maken heeft nog nooit zo ontriest gevoeld als in Dragon Age, KotOR of Mass Effect. Onderstaande companions zijn dan ook prima vervangers voor vrienden van vlees en bloed...



10 WILD FLOWER/CHAI KA/ YA ZHEN (JADE EMPIRE)

Jade Empire is op het gebied van companions misschien wel de minst boeiende game van BioWare. Maar de fantasy-RPG met een Aziatische stijl heeft wél een gestorven, klein meisje dat bezeten is door twee verschillende demonen als 'follower'. Wat toch op z'n minst punten scoort voor originaliteit! Bovendien levert het een paar bijzondere gesprekken op...



9 KALIYO DJANNIS (STAR WARS: THE OLD REPUBLIC)

De eerste male fantasy in deze lijst is een harde warrior-dame die het liefst haar emoties negeert en er al helemaal niet over wil praten, maar toch, tegen wil en dank, tot over haar oren verliefd wordt op jou, de speler, een Imperial Agent. Uiteindelijk dwingt ze je vrij subtiel en best onverschillig haar ten huwelijk te vragen, als een soort man/vrouw-hybride.



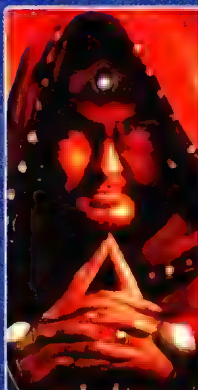
8 HK-47 (STAR WARS: KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC)

Een evil droid met een brandende haat voor 'meat bags', waar volgens hem zo'n beetje al het organisch leven in het universum onder valt. Een kille killer dus, wat hij op hilarische wijze weet te brengen, maar wel eentje die onvoorwaardelijk trouw is aan Reva... eh, aan de speler.



7 EDWIN ODESSEIRON (BALDUR'S GATE I & II)

De meeste mensen die Baldur's Gate hebben gespeeld zullen Minsc noemen als hun favoriete bondgenoot tijdens dit epische avontuur. Maar wij vonden hem eigenlijk een beetje irritant (niet schieten). Dus kwam de evil wizard Edwin als geroepen, want die was eigenlijk alleen maar bezig om Minsc en Boo tot op het bot af te zeiken!



6 AVELINE VALLEN (DRAGON AGE II)

BioWare is baas in het creëren van digitaal geworden mannendromen (waarvan er drie in deze lijst staan), maar ze zijn er ook niet vies van om een beetje girlpower in hun games te stoppen. Aveline bijvoorbeeld is een krachtige vrouw met een interessante character-arc en een zeer compleet karakter. Een van de beste dingen aan de tweede Dragon Age! Maar je hoeft haar niet proberen te romancen, she ain't interested!



5 VARRIC TETHRAS (DRAGON AGE II/INQUISITION)

Tja, deze dwaasbaas van een dwerg kan natuurlijk niet ontbreken aan dit lijstje. Hij heeft een scherpe tong en een heerlijk sarcastisch gevoel voor humor, waardoor hij constant voor de leukste commentaren en gesprekken zorgt. Maar prik door z'n afstandelijke, grappende bolster heen, en je zult z'n creatieve, gevoelige pit ontdekken.



4 CARTH ONASI (KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC)

Dit is gewoon Han Solo, alleen misschien iets minder sarcastisch en mopperig. BioWare heeft duidelijk dezelfde soort speelse, seksueel geladen banter willen creëren tussen Carth en de hoofdrolspeler (in het geval je een vrouw bent) als die tussen Princess Leia en Han in A New Hope en Empire Strikes Back. En dat is ze verrassend goed gelukt!



3 MIRANDA LAWSON (MASS EFFECT 2)

Male fantasy nr. 2 is letterlijk en figuurlijk de perfecte vrouw (zo is ze genetisch gemanipuleerd), en daarom vinden velen Miranda saai en vanilla. Maar actrice Yvonne Strahovski haar stem en lichaam in combinatie met een zeer cosplaybare outfit en een onweerstaanbare 'mooiste cheerleader van de klas'-charme, maken het voor ons bijna spannend met haar te converseren.



2 SHALE (DRAGON AGE: ORIGINS – THE STONE PRISONER)

Een golem die tijden als standbeeld doorgebracht heeft en daarom een grondige hekel heeft gekregen aan vogels. Want ja, die beesten scheten haar al die tijd natuurlijk onder! Daarnaast heeft ze (het schijnt een vrouw te zijn, ondanks haar nogal lage stemgeluid en gebrek aan vrouwelijke vormen) een aantal onvergetelijke gesprekken met Qunari Sten en is ze heerlijk evil.



1 LIARA T'SONI (MASS EFFECT 1 & 2)

Wederom een ideale vrouw: intelligent, schattig, een tikje naïef, hondstrouw en stiekem best wel kinky. Daarnaast is ze blauw, heel móói blauw, en maak je ontzettend veel met haar mee, dus alleen iemand met een hart van lavagesteente zal niet voor haar smelten. En laten we niet vergeten dat zij heeft gezorgd voor onze allereerste, buitenaardse seksuele ervaring. Ów yeah...



TINGLY GAMES

STREVEN NAAR ÉÉN GAME PER WEEK



JURJEN OP BEZOEK BIJ SPELONTWIKKELAAR TINGLY GAMES

De gemiddelde PU-lezer zal er weinig tijd in steken, maar dat neemt niet weg dat gratis casual games goed zijn voor een miljardenmarkt, waar veel spelontwikkelaars hoog op inzetten. Jurjen ging in Rotterdam op bezoek bij een kleine, maar hoogst productieve ontwikkelaar van Fruit Party en andere 'games voor je moeder'.

In het kantoor van Tingly Games bevindt zich een witte muur met daarop vierentwintig schilderijlijstjes. Twintig ervan zijn ingevuld met kleurrijke afbeeldingen van spellen.

"Dat is onze Hall of Fame", zegt Ard Bonewald (38), een van de twee directeuren van Tingly Games. "Elke keer als we een game hebben voltooid, voegen we die toe." Ik zie vooral varianten op bekende games, met titels als Candy Pool, Sparkanoid en Tingly Solitaire.

"Die Solitaire is door een stagiaire gemaakt", aldus Mark Overmars (56), de andere directeur, "in de laatste twee weken dat ze hier zat."

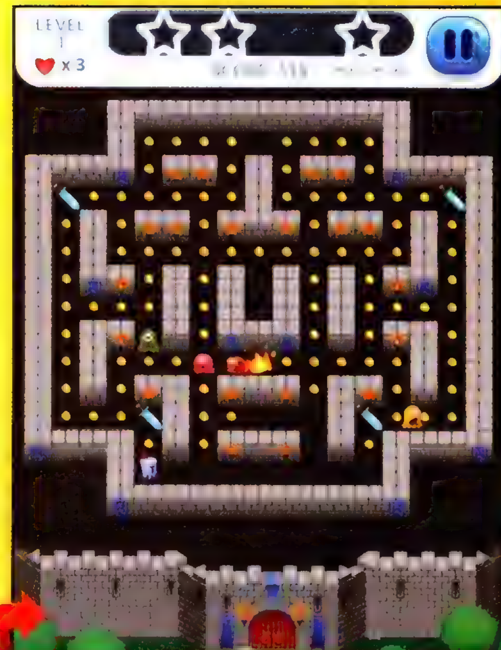
"Die is best wel populair", weet Ard. "Terwijl het gewoon Solitaire is. Het is niet eens een kloon, het is een kopie, maar uit de reviews blijkt dat mensen vinden dat ie er leuk uitziet." Mark: "En dat ie leuk speelt. Dat de interactie nét goed gaat."

Ard: "We pakken meestal bekende genres of klassieke spellen, zoals Space Invaders en Pac-Man, en daar proberen we onze eigen draai aan te geven. We voegen er een leuke grafische stijl aan toe, en kijken of we het hier en daar kunnen verbeteren. En dan brengen we onze versie uit."


Prof. Dr. Mark Overmars maakte zijn eerste games al in 1986. "Maar dat was puur hobby, hoor."

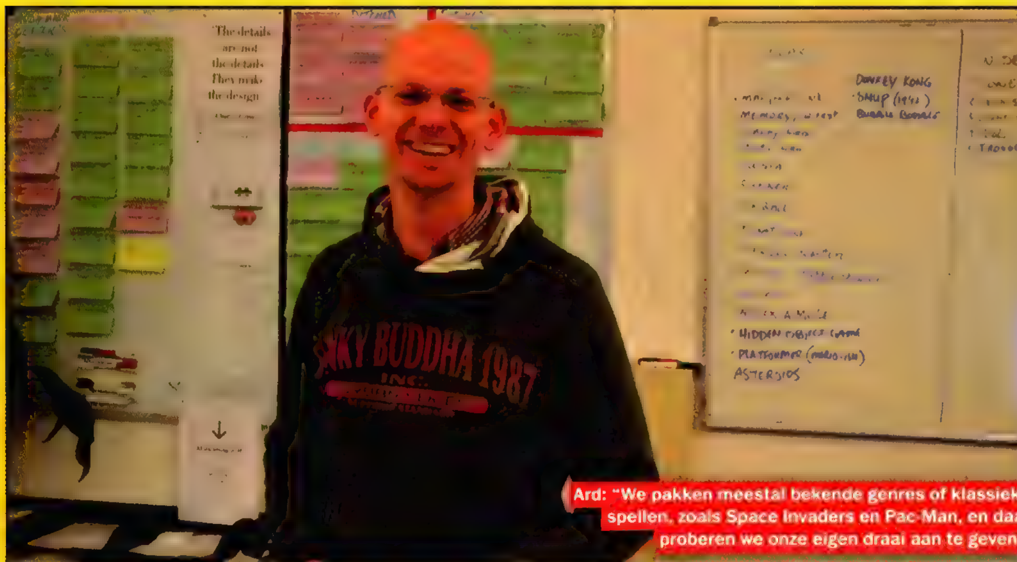
Miljarden games

Tingly Games maakt hun 'premium casual' games in HTML5-formaat. Dat formaat garandeert dat ze op werkelijk elk device zijn te spelen. Dus ook op dat oude mobieltje van tante Joke en de Bart Smit-tablet van je broertje. De games worden wereldwijd verkocht aan tientallen 'gratis spellen'-portals als Games.com. Ard: "Bij alle grote portals vind je onze games. En we leveren bijvoorbeeld ook aan partijen die games in vliegtuigen zetten."



SIR COINS A LOT

Wanneer je zin hebt in een potje Pac-Man, zou je deze kloon met een riddertje, muntjes en best geinige power-ups eens kunnen proberen. Je vindt Sir Coins a Lot net als May-Ham, Andy's Golf, Fluffy Cuddlies en andere gratis timekillers op tinglygames.com.


Ard: "We pakken meestal bekende genres of klassieke spellen, zoals Space Invaders en Pac-Man, en daar proberen we onze eigen draai aan te geven."



BUBBLE CHARMS

Deze kloon van Puzzle Bobble/Bust-A-Move is een van de succesvolste games van Tingly. "Hij staat constant in de Top 20 bij Games.com", zegt Mark. "En dan praat je dus over miljoenen gameplays per maand, hè. Op elk moment van de dag zijn gewoon honderden mensen die game aan het spelen."
Opmerkelijk genoeg stonden er ook al voor de komst van Bubble Charms dit soort bubbelshooters op Games.com. Ard: "Mensen vinden een bepaald genre leuk, en dan blijven ze het spelen. Net zoals bij first-person shooters eigenlijk."

Mark vertelt me dat het een gigantische markt is. "Jullie zullen dat als Power Unlimited misschien niet zo zien, maar er worden op dat soort portals miljarden games per maand gespeeld."
Per afzonderlijke game wordt er niet veel verdiend. "Je bent al blij als je de 20.000 euro haalt, dan heb je het heel goed gedaan."
De belangrijkste pijler van Tingly's bussinessmodel: veel games maken.
Ard: "Momenteel produceren we twee games per maand, met zes mensen. Ons doel is om elke week een game uit te brengen." Mark: "En dat zijn gewoon goeie games, hè. Dat is mogelijk door het proces dat we opgezet hebben, de technologie die we gebruiken."

Greeting games

Wat technologie betreft was Prof. Dr. Mark Overmars er vroeg bij. Hij maakte zijn eerste games al in 1986, voor de Atari ST. "Ik schreef toen ook reviews en artikelen voor een Atari ST-blad. Maar dat was puur als hobby, hoor."
Mark is sinds 2000 vooral bekend als de informaticaleraar die de game-opleiding aan de Universiteit Utrecht heeft opgezet, en de man die eigenhandig het programma Game Maker heeft ontwikkeld. Dankzij deze tool, die het maken van games enorm vereenvoudigt, werd Mark in 2011 door het blad GameDeveloper zelfs uitgeroepen tot een van de invloedrijkste game developers ter wereld. "En toen wás ik nog niet eens een game developer!"
Met het geld dat hij met Game Maker verdiende, zocht Mark naar leuke, gamegerelateerde ideeën om in te investeren. Zo raakt hij in 2012 aan de praat met Ard, die bij Nederlandse developers als Davilex, Playlogic en Zylom al veel ervaring had opgedaan, en net zijn managersfunctie bij Gamehouse had opgezegd omdat hij daar, naar eigen zeggen, zijn ei niet kwijt kon.
Er ontstond een klik tussen de twee die leidde tot de geboorte van Tingly Games. Een bedrijf dat zich in eerste instantie richtte op de productie van greeting games: digitale wenskaarten met een persoonlijke boodschap, die de ontvanger pas kan lezen na het voltooien van het ingesloten spelletje.

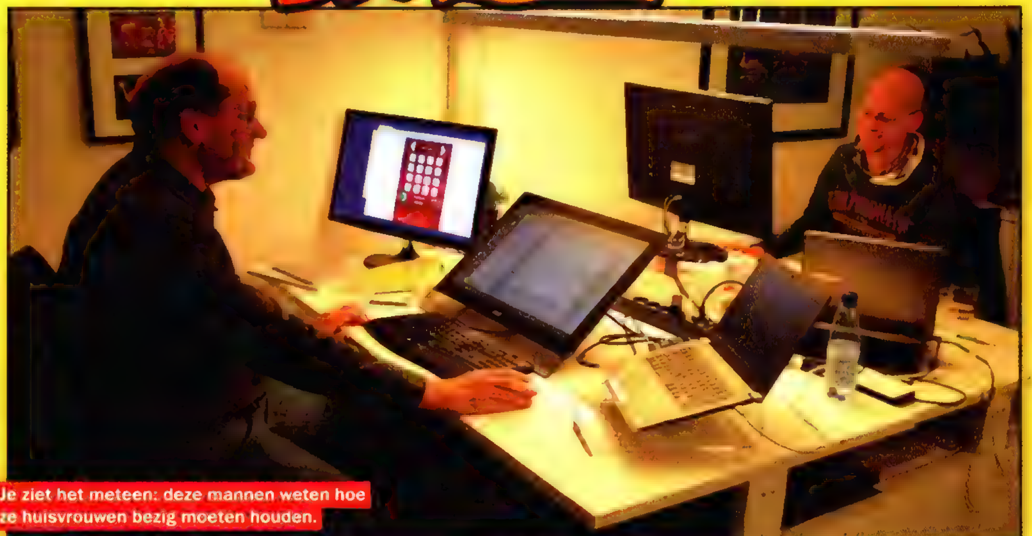
Goede games

"We zaten in Café Le Journal in Utrecht te overleggen", herinnert Mark zich, "we hadden allebei wel wat ideeën. En toen hebben we er eigenlijk gewoon eentje uitgepikt, zo van 'die gaan we als eerste doen'. Dat werden dus de greeting games. Dat hebben we opgezet en uitgewerkt. Maar toen dat eenmaal gelanceerd was, viel het toch tegen hoe het liep. Tegelijkertijd hadden we wel heel veel verschillende soorten spellen gemaakt en technologie opgebouwd. Met die basis hebben we de stap naar casual games gemaakt."
Omdat de digitale wenskaarten op alle devices moesten werken, had Mark voor hun greeting games een eigen engine opgezet. "Daardoor kunnen we dingen echt gewoon beter dan anderen, op dit gebied."
Ik vraag of ze ook vinden dat ze daadwerkelijk goede games maken.
Ard: "Nou ja, dat is een beetje subjectief natuurlijk. Maar binnen onze niche zitten we aan de top."

Voldoening

De vraag wat de beste games zijn die ze hebben gemaakt, blijkt een lastige.
"Pfff...", begint Ard, aarzelend. "Als ik heel eerlijk ben, is dat Delicious - Emily's True Love, een game die ik bij Zylom maakte. Een soort soap voor een vrouwelijk publiek, met heel veel aandacht voor verhaal en de emotionele ervaring."
Mark: "Ik heb natuurlijk niet zo veel games gemaakt, maar ik ben wel trots op Game Maker, als tool. Wat ik daar mooi aan vind, is dat het zowel wordt gebruikt door professionele game makers als kinderen van acht jaar."
Ard: "Het mooie van games maken, is toch wel hoe het publiek erop reageert. Als ik bijvoorbeeld in reviews van Emily's True Love lees dat iemand aan het eind zat te huilen omdat ze zo geëmotioneerd was, dan geeft dat toch wel heel veel voldoening."
"Bij Game Maker is dat ook wel zo", vult Mark aan. "Ik heb een keer een mail gekregen van ouders die schreven: 'mijn zoontje was altijd de loser van de klas, maar nu maakt ie met Game Maker spellen voor zijn klasgenoten, en is ie de big hit'. Dat is toch wel heel leuk. En ik zie dat nu ook wel bij Tingly Games. Als een bepaalde game heel erg blijkt aan te slaan bij het publiek, geeft dat absoluut een kick." ✖




Je ziet het meteen: deze mannen weten hoe ze huisvrouwen bezig moeten houden.

CROSSOVERS

VAN ROBOCOP VS. THE TERMINATOR TOT PROFESSOR LAYTON VS. PHOENIX WRIGHT!

Wanneer personages van de ene franchise opeens hun opwachting maken in een compleet andere franchise, dan heb je te maken met een crossover. Sommige games staan zelfs puur in het teken van dit fenomeen, en dat komt omdat crossovers geweldig zijn! Samuel weet waarom.

PSSST PSST

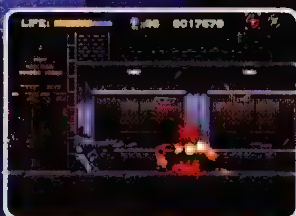
VAN BATTLE SOCCER: FIELD NO HASHA TOT HEROES OF THE STORM



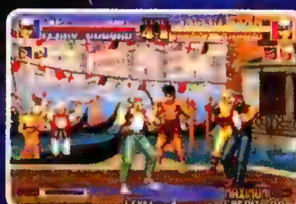
Battle Soccer: Field no Hasha (1988)
De eerste échte videogame-crossover was een... voetbalgame!? En niet zo maar eentje, want je kon Godzilla laten voetballen tegen de ZZ Gundam. Of tegen de Power Ranger-achtige Ultraman en Kamen Rider. Het was in ieder geval grappig, leuk om te spelen en compleet gestoord; een goed begin voor crossovers!



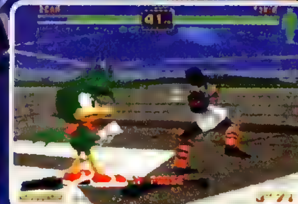
Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team (1993)
De beat'em-up is vandaag de dag bijna nergens meer te bekennen (vervangen door het hack & slash genre) maar vroegah speelde iedereen het. Double Dragon en Battletoads waren twee van de meest populaire series in het genre, dus de keuze om ze bij elkaar te brengen was een voor de hand liggende.



RoboCop vs The Terminator (Megadrive-versie) (1994)
Uiteraard wint RoboCop dit gevecht, want hij heeft een menselijk brein en daar kan geen supercomputer tegenop. Als je maar weet dat de Megadrive-versie van deze actieplatformer de beste is; de SNES- en handheld-versies waren een stuk langzamer en saaier.



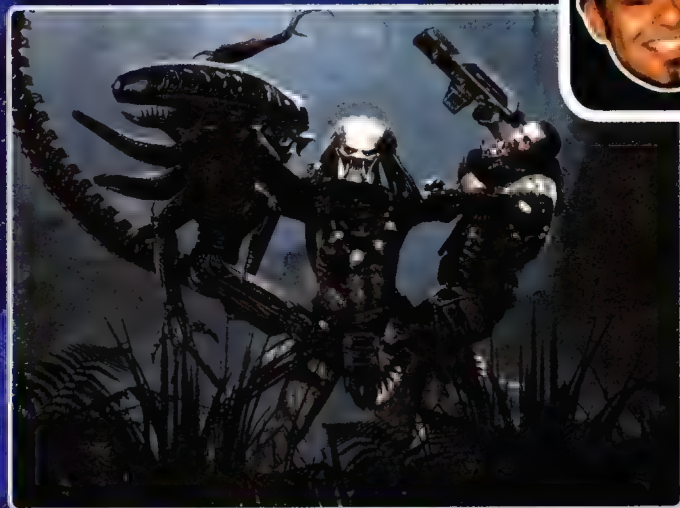
The King of Fighters '94 (1994)
Deze game bracht vechters van drie series samen: Fatal Fury, The Art of Fighting en Samurai Shodown. Het deed het echter zó goed, dat die drie series nu zo dood zijn als een pier terwijl KOF nog onverminderd relevant is in de wereld van de fighters.



Fighter's Megamix (1996)
KOF '94 bracht SNK-franchises samen, maar SEGA's Fighter's Megamix durfde ook franchises te combineren die niets met fighters te maken hadden. Naast Virtua Fighters en Fighting Vipers bevatte de game ook personages uit Virtua Cop én Sonic the Hedgehog.







'Wie zou er winnen in een gevecht: Superman of Son Goku?' Oh, als ik een euro kreeg voor elke keer dat ik twee medenerds over dit haast existentiële vraagstuk hoorde discussiëren, dan zou ik nu genoeg geld hebben om, eh, een dubbele Whopper te halen. (Het antwoord op die vraag is overigens Superman, aldus de makers van Death Battle. Sorry, Dragon Ball broeders.)



Hoe dan ook, een van de leukste dingen om als nerd te doen, is het fantaseren over alle personages en universa die jou zoveel genot schenken. Extra leuk is het kruizen van die universa, al is het alleen maar om te kijken welke 'de beste' is. Want stiekem willen we natuurlijk wel fan zijn van de 'beste' fictieve vechtersbaas/superheld/parallelle wereld, toch?

En dat, dames en heren, is de reden waarom crossovers zo leuk zijn: ze geven ons de mogelijkheid om die nerdtastische fantasieën tot uiting te brengen. 'Chun-Li én Mai Shiranui? Samen, in één game? Hier, neem ál mijn zakgeld!', ik zou het als puber best gezegd kunnen hebben.

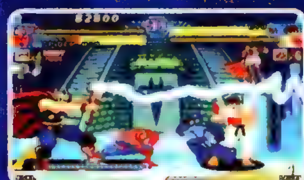
GIGANTISCHE ROBOTS

De eerste echte videogame-crossover, **Battle Soccer: Field no Hasha**, kwam in 1988 uit voor de Super Nintendo, maar alleen in Japan (zoals wel meer toffe dingen die met gigantische robots en monsters te maken hebben). In dit allesbehalve realistische voetbalspelletje bestonden de teams uit personages van onder andere Godzilla en Gundam, wat net zo leuk was als dat het belachelijk klinkt. Maar een gezellig potje voetbal is nou niet meteen het eerste waar je aan denkt bij het woord crossover, toch? Net zoals geweld en games samengaan als Florian en baseballpetjes, zo gaan crossovers hand in hand met vechten. Het fenomeen kwam dus eigenlijk pas écht op gang in 1993 met **Battletoads & Double Dragon: The Ultimate Team,** waarin de vechtersbazen van twee van de destijds grootste beat'em-up franchises de handen ineen sloegen om The Dark Queen te verslaan. Dat de game eigenlijk in elk opzicht een Battletoads game was met slechts hier en daar wat personages uit Double Dragon, mocht de pret niet drukken. Crossovers waren nu officieel een ding. En gamers zagen dat het goed was...



SAMENSMELTEN

De samenwerking tussen de twee straatvechters en de drie Ninja Turtles-wannabe's was echter precies dat: een samenwerking. Ze vochten zij aan zij. Nee, pas toen arcade-groot- »



Marvel vs. Capcom: Clash of Super Heroes (1998)
X-Men vs. Street Fighter creëerde Capcoms crossover-blauwdruk, maar het was de eerste Marvel vs. Capcom die de twee werelden pas écht goed samen smeedde. Het was Street Fighter 2, aan de crack, keer tien, plus comics, en het was prachtig. Mega Man versus Spider-Man, dude!



Super Smash Bros. (1999)
De beste crossover aller-tijden? Grote kans dat die titel toch niet naar een Capcom game gaat. Super Smash Bros. liet namelijk niet alleen gamings allergrootste iconen met elkaar op de vuist gaan, maar deed het ook met een compleet nieuw gameplay-concept dat toegankelijk was voor nieuwkomers.



Kingdom Hearts (2002)
Disney. Final Fantasy. Twee namen die op het eerste gezicht niets met elkaar gemeen hebben, los van dat ze beide garant staan voor de mooiste fictieve werelden van de afgelopen decennia. Blijkbaar was dat alles wat de twee partijen nodig hadden; Kingdom Hearts is zelfs vandaag nog een JRPG van jewelste.



Soulcalibur II (2003)
Het unieke aan deze game is dat elke versie een andere crossover was: de GameCube bevatte Link (The Legend of Zelda), de Xbox had Spawn (van de comic) en op de PS2 kreeg je Heihachi van Tekken erbij. Soulcalibur IV ging in 2008 een stap verder door Yoda, Darth Vader en Starkiller van, jawel, Star Wars toe te voegen!



Warriors Orochi (2007)
Dynasty Warriors 5 liet de speler op fantasievolle, epische wijze semi-historische Chinese veldslagen naspelen en Samurai Warriors 2 deed hetzelfde voor de feodale Japanse oorlogsgeschiedenis. Warriors Orochi bracht de twee series samen, wat alleen al tof was omdat de game 79(!) speelbare personages bood. »

DE TOP VIJF RAARSTE CROSSOVERS OOIT!

5 KONAMI KRAZY RACERS (2001)
Nou Samuel, zo raar is dat toch niet, een kartracer-crossover? In principe niet, nee, totdat je beseft dat ze bij Konami een paar van hun meest gruwelijke, badass personages hebben gereduceerd tot kleine Hello Kitty-versies van zichzelf om ze in zo'n kleine tekenfilmkart te krijgen. Het is vrijwel onmogelijk om Dracula (Castlevania) en cyborg-ninja Gray Fox (Metal Gear Solid) nog enigszins intimiderend te vinden na deze game.



4 POKER NIGHT AT THE INVENTORY (2010)
Een... poker crossover? Yup. TellTale Games laat je Texas Hold'Em spelen tegen Max (Sam & Max), Strong Bad (Homestar Runner), The Heavy (Team Fortress 2) en Tycho (Penny Arcade) om je een idee te geven wat videogame-personages 's avonds doen als ze niet in hun game 'aan het werk zijn'. In het vervolg zien we zelfs personages terug uit Borderlands, The Walking Dead en Portal, met GlaDOS als hilarische dealer.



3 POKÉMON CONQUEST (2012)
Ken je Nobunaga's Ambition? Het is een historische, turn-based strategiegame waarbij je alle delen van feodaal Japan moet veroveren om zo het land van de rijzende zon te verenigen. Blijkbaar deed krijgsheer Oda Nobunaga dit echter met een zwarte Rayquaza aan zijn zijde, aldus Pokémon Conquest. Om een lang verhaal kort te maken: Pokémon Conquest is een soort Risk, maar dan met Pokémon én historisch correcte Japanse samurai en krijgsheren.



2 SEGAGAGA (2001)
Segagaga, de 'SEGA simulator', kwam uit in 2001, toen de Dreamcast op het punt stond te sterven. Deze unieke JRPG parodieert de moeite die het bedrijf deed om de PlayStation 2 bij te benen, met een hoofdrolspeler die SEGA weer relevant probeert te maken in een wereld waarin ze bijna geen marktaandeel meer hebben. De game bevat een heleboel minigames met bekende SEGA-personages, zoals Alex Kidd, Amigo en Sonic. Segagaga is een bitterzoet en zeldzaam eerlijk kunstwerkje dat zowel een liefdes- als afscheidsbrief is aan Dreamcast-fans.

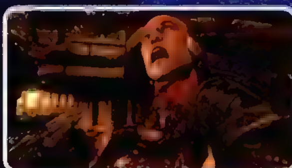


1 FORTUNE STREET (2011)
Het is een soort Monopoly. Met een beetje Mario Party. Met personages uit de Super Mario Bros. en Dragon Quest franchises. That's it. Het is raar en het slaat nergens op. Waarom nóg een Mario Party-achtige game uitbrengen als dat de verkoopcijfers van Mario Party kan kannibaliseren? En wat is in godsnaam de connectie tussen Super Mario en Dragon Quest!? Fortune Street voelt letterlijk alsof men maar wat willekeurige concepten tegen de muur heeft gesmeten, en 'Mario Party', 'Dragon Quest' en 'Monopoly' vervolgens bleven plakken.





Mortal Kombat vs. DC Universe (2008)
'Wat Street Fighter kan met Marvel, kunnen wij ook', dachten de jongens achter Mortal Kombat. Niet veel later had The Flash opeens bonje met Reptile, en reed Batman een nietsvermoedende Johnny Cage omver met z'n Batmobile. Het was geen Marvel vs. Capcom, maar geinig was 't zeker!



Aliens vs. Predator (2010)
De gelijknamige arcadegame uit 1994 was ontzettend vermakelijk, en de first-person shooter op de PC uit 1999 is de definitieve AvP-titel, maar ik kies toch voor de schandelijk ondergewaardeerde FPS uit 2010. Ik ervoer de tofste deathmatches dat jaar immers als een over de muur kruipende Xenomorph.



Sonic & All-Stars Racing: Transformed (2012)
Deze toffe Mario Kart-kloon slash crossover bevat personages uit Sonic the Hedgehog, Super Monkey Ball, Jet Set Radio, Samba di Amigo, Crazy Taxi, Golden Axe, Nights into Dreams, Shenmue, Shinobi... en zelfs Wreck-It Ralph! Yay!



PlayStation All-Stars: Battle Royale (2012)
Sorry Sony, maar de PlayStation-iconen hebben gewoon niet dezelfde oomph als die van Nintendo. Toch had deze variatie op de Super Smash Bros. formule z'n momenten, mede omdat het fijn was om Parappa the Rapper, Raiden en Sweet Tooth weer te zien schitteren.



Street Fighter x Tekken (2012)
Capcom liet de industrie weer even zien hoe je een goede crossover in elkaar steekt door de vechtstijlen van 25 Tekken-personages naadloos in een Street Fighter game te verwerken. Hopelijk zal Bandai Namco binnenkort hetzelfde kunnen klaarspelen met hun Tekken game Tekken x Street Fighter.





heden als Capcom en SNK de potentie van de crossover inzagen, kregen gamers eindelijk waar ze op gewacht hadden sinds het moment dat ze game-iconen konden besturen: crossovers waarbij de helden elkáár verrot sloegen.
SNK bracht in 1994 eerst z'n eigen fighter-franchises op succesvolle wijze samen in hun nieuwe **The King of Fighters** serie, terwijl Capcom z'n sterkste strijders vol zelfvertrouwen in de ring gooide tegen, jawel, de X-Men (in **X-Men vs. Street Fighter**). Capcom en SNK lieten hun haantjes vervolgens ook eindelijk tegen elkaar vechten in games als respectievelijk **Capcom vs. SNK: Millenium Fight 2000** en **SNK vs. Capcom: SVC Chaos**. Capcom boekte het meeste succes en liet Ryu en de zijnen later ook matten tegen de vechters van de Tekken serie van Namco (**Street Fighter x Tekken**) en zelfs tegen animé-iconen van een legendarische, Japanse animé-productiestudio (**Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars**). Ja, als één studio de koning van de crossover is, dan is het zonder twijfel Capcom!

POPULAIR

Ironisch genoeg was het 't vredelievende Nintendo dat wellicht de meest iconische crossover-fighter in gaming maakte met het even voor de hand liggende als sublieme **Super Smash Bros.** Dat een sterke crossover zich echter niet per se hoeft te richten op vechten, bewees Square Enix toen ze in het begin van het nieuwe millenium de wereld van Walt Disney wisten te verenigen met die van het ogenschijnlijk onverenigbare Final Fantasy. Het resultaat was een van de meest tot de verbeelding sprekende JRPG's ooit gemaakt: **Kingdom Hearts**. Het was deze game die liet zien dat theoretisch élke denkbare crossover een succes kan worden, mits men trouw blijft aan de elementen die de respectievelijke franchises zo geliefd maken.



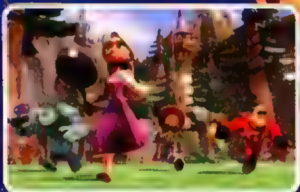
Nu de crossover ook in andere media steeds meer een geaccepteerd en populair fenomeen aan het worden is (mede dankzij het succes van crossover-films zoals Freddy vs. Jason, Alien vs. Predator en natuurlijk The Avengers) hoeven we niet bang te zijn dat crossovers ooit zullen



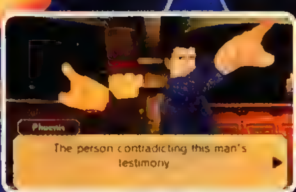
verdwijnen, al helemaal niet in het landschap van onze geliefde hobby. Sterker nog, 2015 wordt een uitstekend jaar voor crossovers, en niet in de laatste plaats omdat Goku in **J-Stars Victory VS+** kan bewijzen dat hij in ieder geval sterker is dan concullega's Luffy en Naruto. Kruisbestuiving is de leukste bestuiving!



Project X Zone (2013)
In 2005 kwam Namco x Capcom uit, een gestoorde, tactische, turn-based JRPG met in totaal meer dan honderd(!) personages uit de annalen van Capcom en Namco. Twee jaar geleden deed men dit dunnetjes over, maar met een derde bedrijf in de mix: SEGA. De totale hoeveelheid personages? Ruim tweehonderd!



Disney Infinity (2013)
Disney hoeft natuurlijk niet per se bij Square Enix aan te kloppen om een goede crossover te maken, want ze hebben zelf genoeg geweldige IP's. Personages uit Pixar-hits, live-action films als Pirates of the Caribbean en natuurlijk vele Disney Classics maken allemaal hun opwachting in een wereld die games en speelgoed bij elkaar brengt.



Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney (2014)
Iedereen wil altijd weten wie de sterkste is, maar in dit geval zijn we vooral benieuwd naar wie het best zijn grijze massa kan gebruiken. Dit pittoreske point 'n click adventure combineert de puzzels van de Layton-games met de toffe, interactieve kruisverhoren van Ace Attorney. Verfrissend, na al dat geweld.



J-Stars Victory VS+ (2015)
Er zijn al veel meer games geweest die het grote scala aan Shonen Jump manga's combineerden in vechtgames, zoals Jump Super Stars in 2005 en Battle Stadium D.O.N. in 2006. J-Stars Victory VS+ smelt echter 52 personages van 39 manga-series samen in een volledige 3D-fighter. Go, Goku, go!



Heroes of the Storm (2015)
De MOBA is wellicht het meest populaire gamegenre van de 21e eeuw, dus een goede crossover kon niet uitblijven. Denk aan een Defend of the Ancients 2, maar dan met personages van Warcraft, StarCraft én Diablo. Vet!

INFORMATIQUE

méér verstand van computers



Informatique inGamer Series krachtig en razendsnel

Met veel enthousiasme selecteren wij enkel top-componenten om onze inGamer-serie, gebaseerd op Intel® Core™ processoren, mee uit te rusten. Geen detail wordt over het hoofd gezien en zelfs de meest veeleisende gamers zullen uitstekend uit de voeten kunnen met een PC uit onze inGamer-serie.

Informatique inGamer
Level:30

- Intel® Core™ i5-4690K 3.5 GHz
- NVIDIA GeForce GTX 970 4GB
- 2TB harddisk + 256GB SSD
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201210**

~~1549,-~~

1449,-

*Prijs excl. monitor





Informatique inGamer
Level:10



- Intel® Core™ i3-4160 3.6 GHz
- NVIDIA GeForce GTX750 Ti 2GB
- 1TB harddisk + 128GB SSD
- 8GB DDR3 geheugen
- DVD±RW DL
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201149**

~~949,-~~

849,-

*Prijs excl. monitor

Informatique inGamer
Level:60



- Intel® Core™ i7-5930K 3.5 GHz
- NVIDIA GeForce 2x GTX 970 4GB
- 3TB harddisk + 512GB SSD
- 32GB DDR4 geheugen
- Blu-ray brander
- USB 3.0
- Gigabit LAN
- HDMI
- Windows 8.1
- **www.informatique.nl/201262**

~~3199,-~~

3099,-

*Prijs excl. monitor

Berkel en Rodenrijs
Braillestraat 20
2652 XV BERKEL EN RODENRIJS
Tel: 010 51 91 666

Steenbergen
Drukkerij 3
4651 SL STEENBERGEN
Tel: 0167 820 220





GEBRUIK ACTIECODE: benq20
en ontvang **GRATIS** een Informatique Gift Card t.w.v. **€15,-**

Benq

279,-

BenQ XL2411Z Gaming Monitor
- 24" (61cm) 1920x1080px LED scherm
- Reactietijd: 1msec · Refresh rate: 144Hz
- Roteerbaar · In hoogte verstelbaar
- D-Sub, DVI, HDMI
- www.informatique.nl/538377

YEAH, YOU SHOULD BE SCARED HP OMEN



Prestaties van niveau
Zelfs de zwaarste games lopen soepel met verbazingwekkende graphics en een Intel® Core™ i7 processor.

Zet je toetsenbord op scherp
Neem het heft in eigen hand met de per game toewijsbare profielen en de speciale programmeerbare gametoetsen.

Game on, waar je ook bent
Urenlang gamen, ook onderweg, met het robuuste, dunne platform en de geoptimaliseerde batterijlevensduur.

+ GRATIS de game Evolve







- Intel Core i7-4710HQ 2.5 GHz · NVIDIA GeForce GTX860M
- 16GB DDR3 geheugen · 512GB SSD
- www.informatique.nl/546104

1899,-





WHY SO SERIOUS?



V700 Mechanisch Gaming Toetsenbord
Mechanische key switches, met een levensduur per toets tot wel 60 miljoen toetsaanslagen, 2 mm trigger en 50g actuation force, zodat u kunt rekenen op een duurzame en betrouwbare werking tijdens uw spel. Met de gloednieuwe gamechip V-power 3,32-bits ARM core van Rapoo, biedt de V700 u een krachtige controle over uw spel.

- www.informatique.nl/543601



89,99



29,99

V200 Optische gaming Muis
- Comfortabele grip voor de perfecte spelbesturing
- Vijf programmeerbare knoppen
- DPI waarden selecteren tot 3000dpi
- www.informatique.nl/543598





39,99

V300 Optische gaming Muis
- Krachtige controle dankzij de V-power 3 gamechip
- Ingebouwd flashgeheugen voor simultaan opslaan
- Het breathing light aanpassen met Rapoo software
- www.informatique.nl/543599





59,99

V900 Laser gaming Muis
- Ingebouwd flashgeheugen
- Professionele gaming sensor 100 tot 8200dpi
- Instelbaar breathing light met 16 miljoen kleuren
- www.informatique.nl/543600



rapoo

www.informatique.nl
Voor 22:00 uur besteld, morgen in huis!

Alle genoemde prijzen zijn in euro's, inclusief BTW, onder voorbehoud en kunnen wijzigen als gevolg van marktontwikkeling of dollarkoers. Afbeeldingen dienen ter illustratie en kunnen afwijken van het geleverde product. Druk- en zetfouten voorbehouden.

Gamen in die Goeie Ouwe Tijd



Veel fijns verdwenen

Waarschuwing: dit is een nostalgische ouwe lullen special, geschreven door een verbitterde, kleine gamer met Spaanse roots, die in een soort van quarterlife-crisis zit...

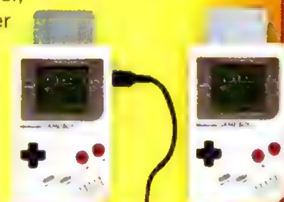
Mijn god, wat gaat de tijd snel. Iets als YouTube bijvoorbeeld... dat voelt alsof het er altijd al geweest is, maar bestaat nog maar een jaar of tien. Het voordeel van deze razendsnelle evolutie is een immer groeiende bron van informatie, ervaringen en technologische mogelijkheden, maar het nadeel is dat er bij elke stap vooruit eveneens dingen (af)sterven, en dat zien we ook terug in gaming. Sommige dingen die ik met een haast verliefd hart associeerde met mijn favoriete hobby zijn anno 2015 simpelweg... verdwenen. Uitgestorven.

Blazen in cartridges

Mijn eerste console was een ***NES***. Hetgeen in de praktijk betekende dat ongeveer een kwart van mijn gametijd opgeslokt werd door in de cartridge te blazen tot m'n longen ermee kapten. Om stof te verwijderen, dacht ik. Bleek uiteindelijk bullshit te zijn, maar hé, iedereen zei het. Begrijp me trouwens niet verkeerd: ik mis dit niet. Maar het gevoel van euforie als na een half uur blazen je game het eindelijk deed, was ongekend. En dat gevoel mis ik wel.

Games 'linken'

De eerste keer dat ik m'n ***Game Boy*** aan die van m'n neefje ***linkte*** om multiplayer Tetris te spelen, had ik het gevoel dat ik pure hekserij aan het bedrijven was. Draadloos is natuurlijk beter dan het meezeulen van kabels, maar toch; kabels maakten het echter, fysieker, intiemer. Wie ooit vier tv's aan elkaar gelinkt heeft om met z'n achten Capture the Flag te spelen op Blood Gulch in Halo, weet wat ik bedoel.



Handleidingen

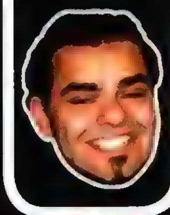
Vraag me niet welk spel 't was, maar vorige maand bladerde ik door de handleiding van een nieuwe game en die bestond letterlijk uit maar zes pagina's, waarvan vier met epilepsie waarschuwingen. Vroeger kreeg je handleidingen bij je games waar je per ongeluk je broertje mee kon doodgooien.



Grote dozen

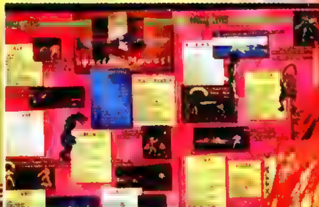
De dikste handleidingen zaten meestal bij PC-games, die vroeger in de winkels lagen met allerlei leuke extra's waar zelfs de limited editions van vandaag de dag niet tegenop kunnen. T-shirts, artbooks, muismatten, etcetera. PC-games zaten daarom altijd in ***grote, kartonnen dozen die trots ruimte opeisten in je kast***. Nu zien ze eruit als afgeprijsde dvd's.





Cheatcodes

Ze bestaan nog wel, maar alleen nog als flauwe easter eggs die je meteen kunt opzoeken op GameFAQs. Vroeger, toen games nog uitdagend waren, bevatte bijna elke game een lading cheatcodes.
En je kon ze alleen ontdekken door je oudere neef te bellen of de PU te lezen (*Eeuwig Leven*, jeweetzelf).



Game Genie

Als de eerdergenoemde cheatcodes niet bevredigend genoeg waren, dan pakte je gewoon je *Game Genie* en klikte je dat ding onder je cartridge. Bam! Dan brak je gewoon in bij je game. Shit was aan. Je was meteen een hacker. Cyberspace, bitch. Enzo. Ofzo. Weet ik veel. Het was cool.

'Geheime' informatie

"Echt, ik zweer 't; als je iedereen verslaat met een Flawless Victory, dan kun je spelen als Goro. M'n stiefvader werkt bij SEGA, hij vertelde het aan mij in vertrouwen." Klotejoch. Als iemand dat nu zou proberen dan Google je effe of het waar is en vervolgens sla je 'm voor z'n leugenachtige bek. Schoolpleinen zijn niet meer hetzelfde.

Lightgun-games

Niet lullen maar knallen! *Lightgun-games* waren zo ontzettend tof, man. Pure videogaming. Maar toen kwamen de hd-tv's, en die ondersteunden die technologie niet meer, en het gamende publiek wilde opeens liever first-person shooters spelen. Want ze wilden naast knallen ook kunnen lopen. Dwazen.

Geluidchips

Elke console klonk anders. Als ik iemands huis in liep, wist ik meteen of er een Mega-Drive, SNES of 486-PC stond, en ik kon zelfs horen welke Game Boy games door een niet nader te noemen Franse ontwikkelaar waren gemaakt. Nu klinkt alles gewoon als... alles.

Arcadehallen

'Waarom in de *arcadehal* gamen als dat thuis ook kan?' Omdat in de arcadehal technologie staat waar dat zwarte kastje onder je tv in een miljoen jaar niet tegen op kan boksen, vrind. Althans, dat was vroeger zo. Alleen in Japan snapt men de arcadehal nog, en daarom hebben ze daar ondertussen al holodecks staan en wij niet.



Memorycards

Nee, ik mis *memorycards* helemaal niet, maar, kinders, toen ik eindelijk een PSX kreeg, kreeg ik er eentje zonder memorycard. Wist mijn mama veel; zij wist niet eens wat een memorycard was. Ik heb drie maanden lang elke game in één ruk moeten uitspelen omdat ik niets kon opslaan, en, geloof mij, dat heeft een man van me gemaakt. Ik heb haar op plekken waar je het niet wil weten. Buig.



Japan was superieur

Japan was beter qua alles en vooral qua games. Als jij in je gamezaak een *Japanse importgame* zag liggen, dan wíst je gewoon dat het twaalfhonderd keer toffer was dan die gaye Infogrames platformer die je zojuist gekocht had. Nu ziet men Japan als dat land waar men regenbogen kotst en zich aftrekt op tekenfilms. Zonde.



Guides

Het enige wat mooier was dan een nieuwe game, was een nieuwe guide. Lekker op bed liggen met je nieuwe Bijbel, en met een glimlach de hele middag naar alle kaarten, statistieken en artwork kijken. Tegenwoordig hebben we het handige GameFAQs, maar, sorry, het is gewoon niet hetzelfde. De romantiek is weg.

Elke console was uniek

Zelfs bínnen de generaties waren consoles vroeger volledig uniek. Een SEGA was een compléét ander beest dan een Nintendo. Het voelde anders, het rook zelfs anders. En dan was er nog die rijke lul op school met een arcade-perfecte Neo Geo. Woah. Fanboy zijn betekende toen nog iets, bro. Tegenwoordig is het grootste verschil tussen een PS4 en een Xbox One dat je bij de ene je centen aan Japanners geeft en bij de ander aan Amerikanen.

Generatiesprongen

Vroeger huilde je van geluk als je een nieuwe console kreeg, want dan ging er bijna letterlijk een nieuwe wereld voor je open. De stap van 2D naar 3D? Zoiets zien we nooit meer. Man, ik deed laatst per ongeluk m'n PS3 aan en het duurde anderhalf uur voordat ik doorhad dat ik níet op m'n PS4 zat te spelen.

Gamezaken

GameMania heeft het hart op de goede plek, hoor, maar ik bedoel échte gamezaken. Winkeltjes waar je hele middagen wilde hangen om naar importgames te kijken en naar gameplay-demo's van games waarvan je niet eens wist dat ze bestonden. En alle hardcore gamers kwamen daar. Allemaal. Je gameshop was je clubhuis.



Splitscreen

Onze tv's zijn groter geworden en tonen meer pixels dan ooit tevoren, maar toch speelt niemand nog *splitscreen*. Lokale multiplayer begint doder te worden dan Jan z'n kansen op het ooit nog hebben van een degelijk kapsel.

Instant gratification

Als ik Street Fighter II Turbo wilde spelen, dan drukte ik m'n SNES aan en smeet ik binnen twintig seconden m'n eerste hadoken naar m'n buurjongetje z'n harses. Als ik nu een console aandoe, kan ik eerst al m'n teennagels lakken voordat ik eindelijk écht aan de slag kan. En dat is nog wanneer er géén verplichte updates te downloaden zijn.

Games waren nog... games

Vroeger waren games trots op zichzelf. Ze wilden niets liever dan jou een kleurrijke, surrealistische, virtuele ervaring voorschotelen zoals alleen een videogame dat kon. Tegenwoordig wordt een game gezien als ouderwetse rotzooi, tenzij het zo uit Hollywood z'n anus lijkt te zijn gekropen. Games zijn tegenwoordig grijs-bruine, interactieve, stukjes wannabe-cinematografie, en dat doet pijn.

Games waren nog spannend

Weet je waarom titels zoals Dark Souls en P.T. onlangs nog zulke hits waren? Omdat ze mysterieus waren. Omdat ze je dwongen dingen zélf uit te vogelen. Omdat ze daadwerkelijk avontuur bij je opriepen. Vroeger waren bijna álle games zo. Bedankt, Obama. ✖

SECRET REPORT VANAF DE PU-REDACTIE

SCHOKKEND HET ZIJN NET MENSEN!

Met een blad dat ruim twintig jaar bestaat, een florerende website waarop je dagelijks de vetste (video)content checkt en een uitgesproken redactieteam waarvan sommigen al meer dan een decennium in dienst zijn, denk je misschien dat je wel weet hoe het er bij de Power Unlimited aan toegaat... Maarre, is dat ook zo?

Dagen. Weken. Nee, maanden al kijk ik uit naar dit moment. En nu het dan bijna zover is, kan ik mijn zenuwen nauwelijks in bedwang houden. Vannacht heb ik geen oog dicht gedaan, en inmiddels vechten misselijkheid en een gevoel van extase om voorrang. Man, het is alsof ik opnieuw eindexamen moet doen. Met een sollicitatiegesprek en een blind date er direct achteraan. Meh.

Nog een paar meter nu, dan ben ik er... Fuck, wat als ik flauwval? Wat als ik niet meer weet wat ik moet zeggen? Wat als... Rustig, rustig. Je kan het!

Ik kijk op mijn horloge - 12:30. Heel goed, de afspraak was om 10.00, dus ben ik ruim op tijd. Die gasten van de PU nemen het immers niet zo nauw met deadlines. Ik open de deur...

"... Heee, uh... Hallo. Ikkeh, ik loop vandaag een dagje mee!"

"Die teksten van je staan hoe dan ook vol spelfouten!"

INCONTINENTE KAKETOE

Geen antwoord. Maar daar zijn ze hoor, mijn helden: Tjeerd, Wouter, de geborstelde baardaap Nino. Eindbaas Ed zit eindbazerig te wezen in een hoek. Alleen, waar is Jan? Waar zijn Graddus, J.J. en Jurjen? Nino leest mijn gedachten: *"Jan is op vakantie. Alweer. Maar dat maakt niet uit, want anders was ie wel op* »

DE FREELANCERS AAN HET WOORD



GRADDUS

Waar en wanneer schrijf je het liefst artikelen?
Ik begin vaak rond een uurtje of tien 's avonds. Koffiezetapparaat bij de hand, en dan doorhalen tot diep in de nacht.

Wie of wat is je muze?
Noem me een boring bastard, maar dat zijn toch echt de games zelf...

Meest trots op?
Mijn verslag van de PES Kampioenschappen 2013 in Dubai. Niet alleen een fantastische trip, maar zelfs Ed vond het 'best een aardig artikeltje'.

Als ik niet bij PU zou werken, was ik waarschijnlijk:
Rioolreporter bij een Britse tabloid.

DE FREELANCERS AAN HET WOORD

J.J.

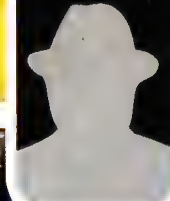


Waar en wanneer schrijf je het liefst artikelen?
Ik bedenk ze overdag, in bed. Daarna is het opstaan en tikken op de bank, op de iPad. PC's zijn immers van de duivel.

Wie of wat is je muze?
'Mister Deadline': hoe scherper die is, des te beter het wordt!

Meest trots op?
Als ik dat zeg, verklap ik al te veel. Inderdaad, een nogal cryptische uitspraak...

Als ik niet bij PU zou werken, was ik waarschijnlijk:
Sportjournalist. Dat was ik ook al voordat ik voor PU werd gevraagd, en sport is naast gamen nog steeds mijn grote passie.





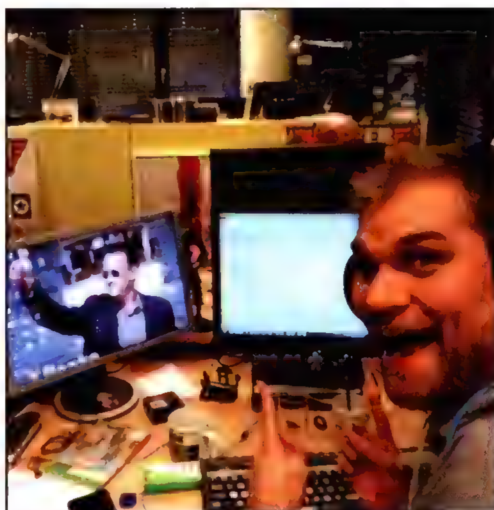


Waar en wanneer schrijf je het liefst artikelen?
's Nachts. Altijd 's nachts. Ik ben 's nachts het meest in m'n element, of het nou om feesten of werken gaat.
Wie of wat is je muze?
Espresso.
Meest trots op?
De allereerste PUretro. Ik vond het echt tof dat mijn idee voor de rubriek geaccepteerd werd, maar ook dat ik 'de blauwdruk' ervan mocht maken. Ik vind het vaak lastig om m'n eigen stukken terug te zien, maar die PUretro lees ik af en toe nog met een glimlach terug.
Als ik niet bij PU zou werken, was ik waarschijnlijk:
Filmrecensent; het saaiere broertje van de gamejournalist.

trip. De anderen? Dat zijn freelancers, en dus werken ze meestal vanuit huis (zie kaders)".
Twee dingen vallen me meteen op. Eén: Ed begon heel minachtend te kijken toen het woord 'werken' viel. En twee: er gebeurt van alles, al oogt een en ander allesbehalve constructief.
Tjeerd gooit een Master Chief-poppetje naar Nino, dat in zijn baard blijft hangen. Wouter bekijkt het tafereel onverstoord, en deelt dan mee 'eens effe lekker lang te gaan schijten'. Het blijkt pas de eerste keer vandaag, want sinds de Veendammer niet meer rookt, is zijn ooit wereldberoemde stoelgang verworden tot die van een incontinente kaketoe. "*Al laat je van bruine bonen ook best pittige scheetjes hoor*", hoor ik hem nog net mompelen alvorens hij het toilet betreedt.

VOLLEERD SPINDOCTOR

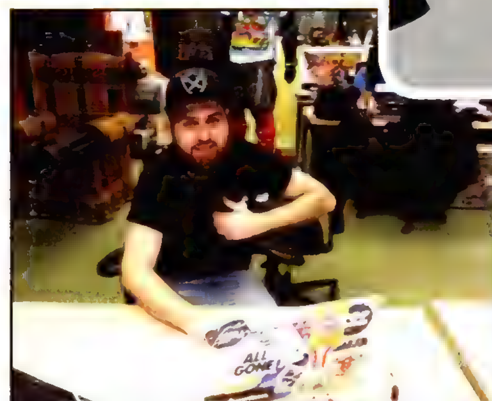
Eenmaal terug, vraag ik Wouter waar hij eigenlijk mee bezig is. "*Een top tien BioWare-companions maken, vriend*". Het oermens blijkt er al een dikke week mee in de weer. En trots dat ie is: "*Liara T'soni staat op nummer 1, uiteraard. Hmmm, alleen al de gedachte aan dat blauwe huidje. Misschien moet ik mijn vriendin eens vragen wat verf en...*"



Ik besluit mijn aandacht op Tjeerd te focussen, die toevallig net aan het bellen is. Het is de media, die weer eens een verband tussen geweld en games hebben gevonden. Of iemand van PU als 'moord-ervaringsdeskundige' ook z'n zegje wil doen, live in een TV-programma vol euthanasie-plegende artsen en exserial killers.

"Al laat je van bruine bonen ook best pittige scheetjes hoor"

Als een volleerd spindoctor wimpelt Tjeerd het aanbod af. PU als het geweten van de game-industrie; wie had dat gedacht? Toch kan ik me niet aan de indruk ontrekken dat achter Tjeerds quasi-nonchalante voorkomen enige megalomaniteit schuilgaat. Enneh, waarom heeft hij een grote foto van Tom Hanks als screensaver? Het lijkt me beter er niet naar te vragen.



NO-LOOK TYPEN

Mijn gedagdroom wordt verstoord door Nino: "*Yo, moet je kijken - ik kan een trucje*". De hipster draait z'n hoofd weg bij zijn toetsenbord, terwijl hij gewoon doorgaat met tikken. "*No-look typen! Cool, hé?*" Plots klinkt er geluid uit de hoek van Ed: "*Ja, heel cool, baklap. Vooral omdat het toch geen reet uitmaakt: die teksten van je staan hoe dan ook vol spelfouten!*". "*En jij, met die onnozele blik. Kom jij eens hier*", gemaand de eindredacteur me streng. "*Wil je echt horen hoe het er hier aan toegaat? Luister: allereerst heb je mazzel dat Jan er niet is, want die gast is in het echt nog stompzinniger dan zijn artikelen doen vermoeden. Om over Graddus, Samuel en Florian maar te zwijgen. Maar zet dat allemaal maar niet in je verslagje, hoor. Want hoewel het hier vaak net een dierentuin is, zou ik echt nergens anders willen werken. En al helemaal niet thuis: zal ik je anders een foto van mijn vrouw laten zien, muhahahahaha...*". Ed zet zijn koptelefoon weer op. Theo Nijland: dat kan niet missen.

ONGELIMITEERDE KRACHTEN

Om 15:30 stipt sta ik weer buiten. Een ervaring rijker, maar een illusie armer? Integendeel: immers, hoewel het in het echt net mensen lijken, moeten de PU-redacteuren welhaast over ongelimiteerde krachten beschikken. Want ik zou anders echt niet weten hoe ze elke maand dat blaadje en die website met zulke vette content gevuld krijgen... ✖





Waar en wanneer schrijf je het liefst artikelen?
Midden in de nacht: lekker rustig.
Wie of wat is je muze?
Frisdrank! Het liefst Mountain Dew, Cola of Red Bull.
Meest trots op?
Mijn special report voor Project Cars. Racen met The Stig!
Als ik niet bij PU zou werken, was ik waarschijnlijk:
Professioneel autocoureur.





Waar en wanneer schrijf je het liefst artikelen?
Ik ben een ochtendmens, en werk het liefst thuis. Ik probeer het ook wel eens 's middags in een openbare ruimte, maar daar lopen soms vrouwen...
Wie of wat is je muze?
Het fijne van teksten schrijven, is dat het prima werkt met muziek erbij. Actuele achtergrondalbums zijn AC DC - Rock or Bust, FKA Twigs - LP1 en Aphex Twin - Syro.
Meest trots op?
De dik dertig bezoeken aan Nederlandse gamestudio's. Dat zijn toch al zestig pagina's over een industrie in opkomst, gedragen door creatieve, interessante en dappere mensen die de aandacht ook verdienen.
Als ik niet bij PU zou werken, was ik waarschijnlijk:
Verkoper bij de Media Markt. Maar dan wel een hele goeie.

TWEEDE VERJAARDAG

Steam Early Access viert deze maand zijn tweede verjaardag. Een mooie aanleiding om deze onderbelichte vergaarbak aan prille games eens in het zonnetje te zetten, vond Nino.

Early Access is een zegen en een vloek voor ons gamejournalisten. Een zegen omdat het een mooie manier is om games in een vroeg stadium van ontwikkeling te spelen en te volgen, een vloek omdat er geen goede plek is om over deze games te schrijven. Reviewen is oneerlijk want de games zijn nog niet af, en previewen is lastig want de games veranderen zo snel dat je preview achterhaald is tegen de tijd dat je 'm naar Ed verstuurt.
Het leek me een goed idee om naar aanleiding van de tweede verjaardag van Steam Early Access de interessantste titels van de afgelopen tijd eens op een rijtje te zetten.

LANG LEVE EARLY ACCESS!

DON'T STARVE TOGETHER



Ontwikkelaar: Klei Entertainment
Op Early Access sinds: 15 december 2014
Prijs: € 19,99 (met gratis tweede kopietje)
Don't Starve kwam oorspronkelijke begin 2013 uit en gooide hoge ogen met zijn uitdagende gameplay en unieke uiterlijk.
Don't Starve Together introduceert nu een multiplayer component met ondersteuning tot twintig spelers. Er ontbreekt nog wat content in deze multiplayer-variant (waaronder de Reign of Giants DLC) maar hij is al prima speelbaar. Mensen die de originele Don't Starve hebben gekocht, krijgen deze multiplayer uitbreiding gratis zodra hij af is.



DISTANCE

Ontwikkelaar: Refract
Op Early Access sinds: 9 december 2014
Prijs: € 19,99
Distance zag in 2011 het levenslicht als Nitronic Rush, een gratis racegame die de gameplay van Trackmania combineert met de graphics van Tron. Een jaar na de release van Nitronic Rush besloot ontwikkelaar Refract een betaalde versie van de game te maken en haalde daarvoor 161.000 dollar op via Kickstarter.
De betaalde versie is nu in Early Access en voegt onder andere een level editor en een adventure mode toe. Distance vereist nog wel een redelijk zware PC, hopelijk wordt dat nog opgelost tijdens deze Early Access-fase. Verder zit er gelukkig al genoeg content in om het prijskaartje van twee tientjes te rechtvaardigen. Distance komt later dit jaar ook naar de PS4.



MASSIVE CHALICE

Ontwikkelaar: Double Fine
Op Early Access sinds: 11 november 2014
Prijs: € 29,99
Massive Chalice is een XCOM-achtige tactical RPG met een hele toffe artstyle en een diepgaand systeem waarbij je de bloedlijnen van je poppetjes moet managen. Elk personage heeft zijn eigen unieke genetische code die wordt overgenomen door zijn of haar kinderen. Aangezien de oorlog waar de game om draait driehonderd jaar lang zal duren, is het aan jou om zorgvuldig te kiezen welke personages je laat trouwen en voortplanten om zo de beste combinaties veilig te stellen.
Ik heb me er zelf uitstekend mee vermaakt, maar het prijskaartje is aan de hoge kant en niet iedereen is even positief over Massive Chalice, dus ik raad je aan om eerst wat video's/streams te kijken voordat je 'm eventueel aanschaft.





GANG BEASTS

Ontwikkelaar: Boneloaf
Op Early Access sinds: 29 augustus 2014
Prijs: € 19,99

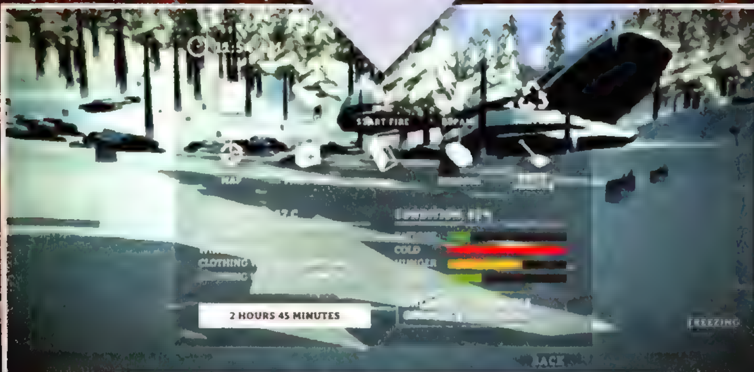
Als je Smash Bros. te ingewikkeld vindt, maar wel graag digitaal wil knokken met je maten, moet je Gang Beasts eens proberen. In dit 3D worstelspel voor acht spelers is het zaak om je tegenstanders op te pakken en van het level af te smijten. Door de knullige personages en de cartooneske physics eindigt elk potje gegarandeerd in tranen van het lachen.
Helaas is deze game alleen leuk om met vrienden te spelen, dus als je PC weggestopt in je slaapkamer staat, zou ik effe wachten tot het singleplayer gedeelte verder uitgewerkt is.



THE LONG DARK

Ontwikkelaar: Hinterland Studios
Op Early Access sinds: 22 september 2014
Prijs: € 19,99

Survival games genoeg op Early Access, maar er zijn er slechts weinig zo sfeervol als The Long Dark. Aan de speler de taak om te overleven onder erbarmelijke omstandigheden, waarbij de elementen je grootste vijand zijn. Je moet je lichaamstemperatuur en calorie-inname in de gaten houden, infecties verzorgen en scheurbuik voorkomen, dus weet waar je aan begint. Momenteel is alleen de sandbox modus speelbaar, bij de volwaardige release zal ook een verhaallijn worden toegevoegd.



ACTION HENK

Ontwikkelaar: RageSquid
Op Early Access sinds: 8 juli 2014
Prijs: € 9,99

Als je één game van alle op deze pagina's genoemde koopt, zorg dan dat het Action Henk is. Action Henk is een platform racer zoals de Trials-spellen, maar dan met een dik Action Man-achtig poppetje dat zo snel mogelijk door een parcours van speelgoed moet rennen, springen en sliden. De game heeft een verslavende werking dankzij de gelikte gameplay, de uitdagende levels en de goed uitgewerkte structuur die je eenvoudig tegen de beste tijden van je (Steam-) vrienden laat racen.
Onlangs werd er een level editor aan de game toegevoegd, deze werkt intuïtief en zorgt ervoor dat er de komende tijd genoeg te spelen is.

GRAV

Ontwikkelaar: BitMonster
Op Early Access sinds: 8 januari 2015
Prijs: € 19,99

GRAV is momenteel de populairste game op Early Access dus ik kan hem moeilijk negeren, maar in deze lijst van aanraders hoort hij eigenlijk niet thuis. Het is logisch dat hij goed scoort, de beloftes zijn namelijk niet mis. De ontwikkelaar omschrijft de game als een oneindig grote wereld waarin spelers worden getrakteerd op 'brute combat' en 'zen-achtige resource harvesting'.
In de praktijk is het (nog) een knullige Minecraft-kloon met duffe gameplay en weinig diepgang. Als ontwikkelaar BitMonster de torenhoge toezeggingen waar weet te maken kan het nog best wat worden met GRAV, maar tot die tijd zou ik hem nog effe links laten liggen.



H1Z1

Ontwikkelaar: Sony Online Entertainment
Op Early Access sinds: 15 januari 2015
Prijs: € 19,99

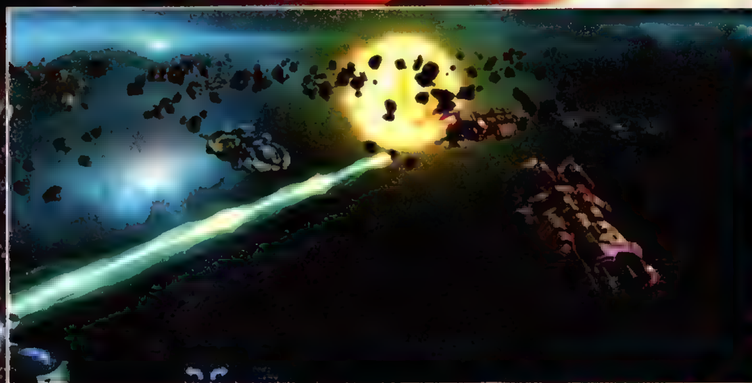
H1Z1 is het antwoord van Sony Online op DayZ. Net als in die andere populaire zombiegame moet je overleven met minimale middelen, terwijl andere spelers en computergestuurde zombies je proberen te vermoorden en je zuurverdiende shit willen stelen.
De game heeft potentieel - Sony Online zal er ongetwijfeld genoeg budget tegenaan smijten - maar op dit moment is de game nog prematuur en buggy. De community is vooral woedend over het feit dat je tegen betaling wapens en andere uitrusting kan kopen; dat soort pay-to-win onzin verwacht je in een free-to-play game, niet in een game die twintig euro kost. ✖



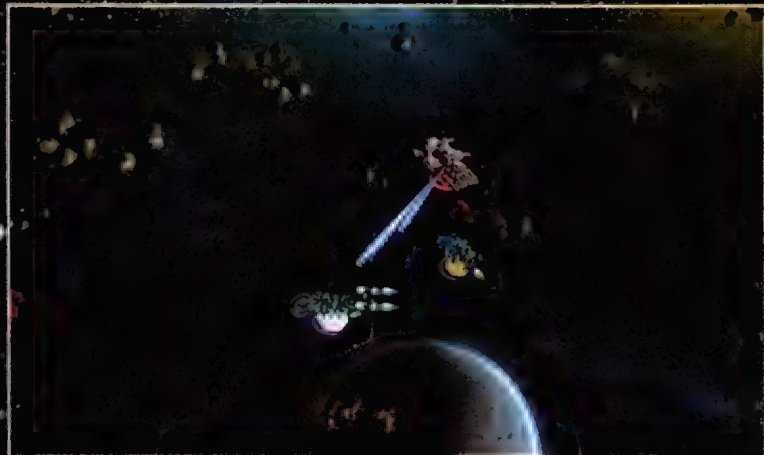


SID MEIER'S STARSHIPS

Sid Meier is de Koning, Keizer en Admiraal van het turn-based strategy genre. Binnenkort treedt de veteraan na jaren weer eens op de voorgrond met een échte, eigen nieuwe game. Jan interviewde de grootmeester.



Zijn naam prijkt negen van de tien keer op de hoezen van de games die zijn studio uitbrengt, maar effectief programmeren of lead designen doet de oude meester nog maar zelden. Zo was Meier weliswaar het brein achter het uiterst succesvolle eerste deel van Civilization, maar zijn deel 2, 3, 4 en 5 allemaal door andere lead designers gedaan. Meier geeft vandaag de dag leiding aan Firaxis, stoeit met prototypes en staat als executive producer zijn teams bij met raad en daad. Hij 'bemoeit' zich uiteraard nog altijd met alle games die de studio maakt, maar het echte veldwerk laat hij al jaren aan anderen over...



Schreeuw om hulp

Het was dus best verrassend dat Meier een tijdje geleden besloot zich weer eens aan een eigen project te wagen. Sid Meier's Starships, dat al binnenkort verschijnt, treedt deels in de voetsporen van Civilization: Beyond Earth, maar heeft toch een geheel eigen smoel.

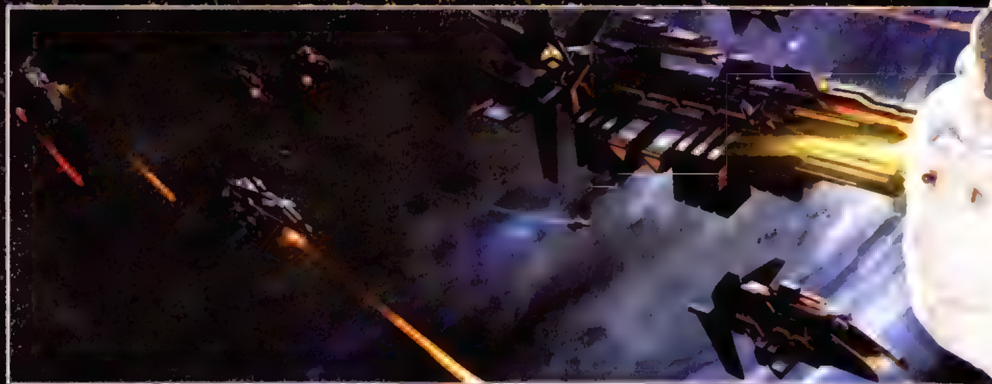
Starships wordt een digital only spel voor Windows, Mac en iPad en geeft spelers de leiding over een vloot ruimteschepen die op het punt staan een aantal missies te ondernemen om de ruimte te verkennen. Ze beschermen planeten en hun beschavingen, en bouwen aan een bondgenootschap met als doel permanente vrede te stichten in de Melkweg.

Wanneer de bewoners van een succesvol gekoloniseerde planeet uit Civilization: Beyond Earth een hulpoproep ontvangen uit de ruimte, wordt er niet lang nagedacht en stuurt men twee ruimteschepen om het hoe en waarom te achterhalen. En daar begint het verhaal van Starships.

weetje weetje

Bij de XCOM-games van Firaxis was Sid Meier overigens op geen enkele manier betrokken.

PU KLETST MET MEIER





Jan mocht Sid Meier interviewen en zat al een half uur voor aanvang zenuwachtig op zijn stoel te wippen als één bakvisje dat voor het eerst naar een concert van One Direction gaat. Hij ontmoette Meier al eens eerder, maar dat was alweer een eeuwigheid geleden. En tja, de man blijft toch een held voor hem. Nadat zijn stem twee keer was overgeslagen, begon hij dan toch maar zijn vraaggesprek...

PU: Wat voor game is Starships, en in hoeverre is het spel geïnspireerd op Beyond Earth?

Meier: "Mijn doel was een ervaring creëren die zich enerzijds richt op het ontwerpen van ruimteschepen en anderzijds op gevechten in een universum gevuld met avontuur, diplomatie en exploratie.

Je uiteindelijke doel is het bouwen van een intergalactische federatie door de ruimte te verkennen, je invloed en territorium uit te breiden, futuristische technologieën te onderzoeken en diepgaande turn-based ruimtegevechten aan te gaan met een grote vloot aanpasbare ruimteschepen. Elke nieuwe campagne bevat zijn eigen strategische sterrenkaart met dynamisch gegenereerde tactische gevechtsmissies.

Starships is zelfstandig ontstaan, maar tijdens de ontwikkeling van Beyond Earth groeiden de twee wel naar elkaar toe. Er is zeker sprake van wederzijdse invloeden, maar beide games staan op zichzelf."

PU: Kunt u wat van die wederzijdse invloeden noemen?

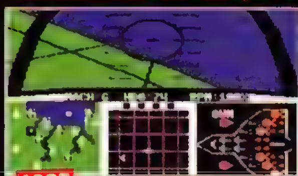
Meier: De Affinities zoals je die kent uit Beyond Earth spelen ook hier een rol. Naar aanleiding van de levensinstelling die je aanhangt (Purity, Supremacy of Harmony - red.), zal je je speelstijl aanpassen. Daarnaast zullen ook bepaalde personages uit BE opnieuw hun opwachting maken. Mensen die BE niet hebben gespeeld, zullen niets missen maar voor fans van die game is dat extra leuk.

PU: Wat voor rol spelen de Starships uit de titel?

Meier: Ze vormen het startpunt van de game en blijven het hele spel bij je. De Starships, die je zelf ontwerpt, stuur je door het heelal en ze



MIJLPALEN VAN SID MEIER



1984

F-15 Strike Eagle

Voordat Meier zijn tanden zette in (krijgs)geschiedenis, maakte hij voornamelijk militaire sims bij zijn toenmalige bedrijf MicroProse. De game F-15 Strike Eagle was met 1,5 miljoen exemplaren behoorlijk succesvol.



1987 Sid Meier's

Pirates!

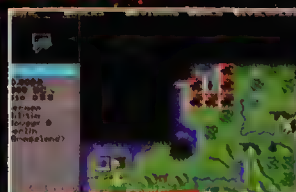
De eerste game waarin Meier z'n naam als kwaliteitsstempel op de spelhoes prijkte. De combi van actie, adventure, tactiek en economie viel in goede aarde en was de opmaat voor Meiers latere turn-based strategy games.



1990 Sid Meier's

Railroad Tycoon

Ieder jochie houdt van spelen met treintjes en dankzij Railroad Tycoon konden die jeugdherinnering weer helemaal tot bloei komen.



1991 Sid Meier's

Civilization

Het eerste, en tot op de dag van vandaag best verkochte deel uit de befaamde serie. Meier vond eigenhandig de beschavingssim uit en zal daarvoor altijd geroemd worden.



1997 Sid Meier's

Gettysburg!

Een van de weinige realtime strategy games van de oude meester. Spelers kiezen voor de troepen uit het Noorden of het Zuiden bij de bloederige slag om Gettysburg, tijdens de Amerikaanse Burgeroorlog.

"Elke Starships campagne bevat zijn eigen strategische sterrenkaart met dynamisch gegenereerde tactische gevechtsmissies."

nemen een sleutelrol in tijdens de gevechten. Je begint er met twee en je bouwt de vloot uit tot zeven à acht schepen. De Starships vormen een afspiegeling van je speelstijl. Je kunt een agressief schip maken, een meer stealthy ruimteschip, een schip met veel bepantsering en ga zo maar door. Bovendien kun je, afhankelijk van je missie, lastminute veranderingen aan je schepen doorvoeren.

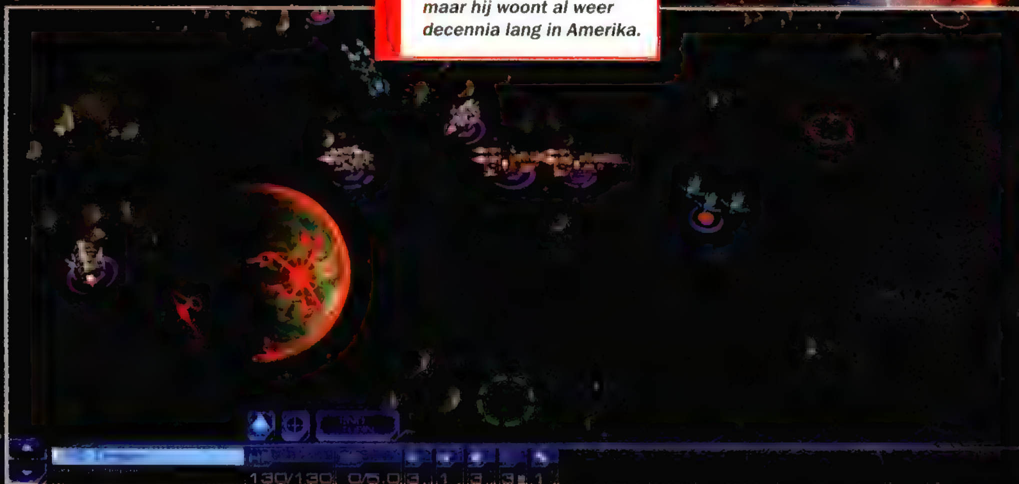
***PU:* Kun je deze Starships ook zelf besturen? Of erin rondlopen?**

Meier: Alleen in je verbeelding. Je kunt de Starships niet real-time besturen en er ook niet in rondlopen. Zo'n game is Starships niet. Jij bent een hooggeplaatste militair die een vloot leidt, uitbouwt en op avontuur stuurt in een groot sterrenstelsel. Je bekijkt de wereld en dus ook je Starships van bovenaf, al leer je tijdens het ontwerpen en uitbouwen van je vloot je schepen natuurlijk wel heel goed kennen.



weetje • weetje

De ouders van Sid Meier zijn Nederlanders. Zelf is Meier in Canada geboren, maar hij woont al weer decennia lang in Amerika.



***PU:* De game kent diplomatie, economie, gevechten, het bouwen van Starships... dat klinkt in sommige gevallen zelfs complexer dan Beyond Earth. Hoe blijft de gameplay gestroomlijnd en toegankelijk, met name voor op de iPad?**

Meier: Om het iets toegankelijker te maken, hebben we geen techtree waarbij je langzaam nieuwe technieken en skills ontwikkelt. Starships heeft een zogenaamd shoppinglist model. Als je genoeg resources bij elkaar hebt gespeeld, en je wil iets hebben, dan koop je het. Daarnaast maken we gebruik van een strakke, cleane engine. En vergeet niet, tablets zijn krachtiger dan je zou denken.

***PU:* Firaxis lijkt een van de weinige ontwikkelaars die op grote schaal succes heeft met turn-based strategy. Hoe verklaart u dat?**

Meier: We zijn altijd zeer bevoorrecht geweest qua reacties van spelers op onze games. Mensen houden van de spellen die we maken, ze sturen ons duizenden ideeën, we praten met onze fans en het is dankzij hen dat we al jarenlang de games mogen maken die we zelf ook graag spelen. ✖



1999 Sid Meier's

Alpha Centauri

De game werd ook wel Civilization II in space genoemd, maar kende een veel diepere verhaallijn. Een recensent uit de New York times noemde de game een huwelijk tussen SimCity en Frank Herbert's Dune.



2005 Sid Meier's

Civilization IV

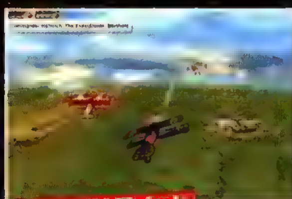
Na deel 1 volgden vele vervolgen maar deel 4 tilde de gameplay opnieuw naar een hoger niveau en was volgens fans en critici eindelijk weer eens een enorme stap voorwaarts.



2008 Sid Meier's

Civilization Revolution

De eerste keer dat Meier een Civ game naar de spelcomputer bracht, was 't meteen raak. Op de PS3, DS en Xbox 360 deed de cartooneske game goede zaken maar vooral de iOS-versie werd een enorme hit.



2008 Sid Meier's

Ace Patrol

Ook Firaxis verkende het free-to-play landschap met deze leuke mix tussen turn-based strategy en actie in een arcade flightgame spelend tijdens de Eerste Wereldoorlog.



2014 Sid Meier's

Civilization: Beyond Earth

Onze aardkloot werd verruild voor de sterren. De spirituele opvolger van Alpha Centauri bleek opnieuw een even aangename als tijdrovende game.

eSports: SPORT OF SPEL?



TWO CENTS 2¢ EACH

NO. 255 ZATERDAG, 15 FEBRUARI, 2015 TWO CENT EDITION

Dat eSports in populariteit groeit, zal niemand ontkennen, maar over de vraag of eSports nou echt een sport is of een uit de hand gelopen hobby, daarover verschillen de meningen. JJ wilde het antwoord weten en begaf zich in de schemerwereld tussen sport en spel.

De vraag of eSports sport of spel is, houdt me al een tijd bezig. En ik ben manisch in dat soort zaken. Ik rust niet voor ik een antwoord heb gevonden. Het feit dat ik op de redactie geen unanieme steun vond voor mijn zoektocht, maakte dat verlangen alleen maar groter.

Iedereen bij de PU vindt eSports tof om te zien en geniet van 'million dollar tournaments' als Call of Duty en Dota2, maar als eSports als sport wordt neergezet, haken sommigen af. En getuige de poll op PU.nl (zie kader) de meerderheid van de PUmmunity ook.

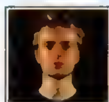
eSports blijft voor velen, en ik chargeer, toch een soort freakshow van nerds die insane goed zijn in een spelletje. Maar waarom tonen diezelfde mensen dan geen scepsis over schaken?

Erkenning

Ik kan begrijpen waarom eSports maar niet de erkenning krijgt, die het in mijn ogen verdient, en dat terwijl pro gamers (zie kaders) uren per dag trainen (mentaal en fysiek), minimaal semi-pro zijn, veel geld verdienen en miljoenen mensen wereldwijd hun wedstrijden bekijken.

Mijn zoektocht begint op internet. Gewoon met Google. Ik typ 'eSports' en 'official sport' in en ontdek dat eSports wel degelijk in sommige landen erkend wordt als officiële sport. Maar of je als gamer trots moet zijn op het lijstje Azerbijan, China, Taiwan, Egypte, Georgië, India, Iran, Kazakhstan, Maladiven, Mongolië, Namibië, Zuid-Afrika, Zuid-Korea, Tajikistan en Vietnam?

Het lijkt erop dat eSports alleen erkend wordt in twee soorten landen: landen waar eSports echt groot is (Zuid-Korea en China) én landen waar men het niet zo nauw neemt met de voorwaarden om als erkende sport te worden aangemerkt (zo dien je aan 118(!) regels - van aantal officiële clubs en kampioenschappen tot sporttechnische voorwaarden en dopingtests - te voldoen). Voor een land als Nederland, waar de sport (nog) niet groot is en we natuurlijk wel alles volgens de regels willen doen, is dat een van de redenen dat eSports echt nog in de kinderschoenen staat.



Naam: Jona Stelma
Leeftijd: 21
Game: StarCraft 2
Training: 7 uur per dag
Is eSports topsport?
Qua niveau en moeilijkheidsgraad zijn topsport en eSports heel vergelijkbaar. In de meeste topsporten zijn drie basiskwaliteiten nodig: fysiek, precisie en techniek. Een sterke fysiek is vaak de belangrijkste factor, maar in zekere mate komt strategie en tactiek ook voor. Bij eSports heb je véél precisie en techniek nodig, maar een stuk minder fysieke kracht. De strategie, tactiek en 'mindgame' zijn echter zoveel dieper en complexer dat ik denk dat het geen onrecht aan topsport doet om het daarmee te vergelijken.



$ 60.000 voor de eerste plaats. Er zijn sporten waar je minder mee verdient...

Lid van NOC*NSF

Wat bezielt de mensen van de Nederlandse eSportsbond dan om voor deze erkenning te strijden? En waarom is die erkenning zo belangrijk?



Naam: Chris Esser
Leeftijd: 26
Game: League of Legends
Training: 4 uur per dag
Is eSports topsport?
Yes, het is alleen geen fysieke sport. Het competitieve aspect, het beter worden door het werken met coaches en de videofeedback, maakt het echter zeker een sport.

Woordvoerder Jasper Schoo: "Ik ontken niet dat er nog een hoop werk te doen is en we een hoop scepsis moeten weghalen. Wij zitten nu in een traject waarbij we bij NOC*NSF (vereniging waar alle sportbonden bij aangesloten zijn) hebben aangegeven dat we graag lid willen worden. De intentie is om dat dit jaar te realiseren. Er zijn echter meerdere eisen waar wij aan moeten voldoen. De belangrijkste is dat de internationale eSportsbond (de IeSF) erkend wordt door SportAccord, dit is de overkoepe-



weetje • weetje

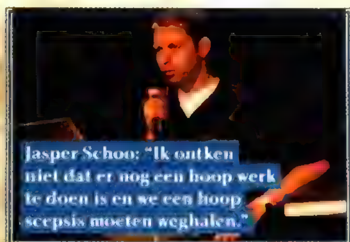
eSports is dus geen officiële sport, maar Floorball, Go, Klootschieten, Sjoelen, Minigolf en kegelen zijn wel lid van NOC*NSF.



lende sportautoriteit waar alle internationale bonden lid van zijn, zoals de FIFA. Dit hebben we helaas dus niet helemaal zelf in de hand, maar 't staat wel boven aan de to do list van de IeSF!"
Over het belang van de erkenning is Schoo duidelijk: "Als eSports als volwaardige sport erkend wordt, dan heeft dat vele voordelen voor sport en sporters. Bedrijven durven als gamen officieel 'veilig' is verklaard, mogelijk meer te investeren in toernooien. En dat levert meer prijzengeld op en daardoor meer professionele spelers. Ook komen er allerhande sportgerelateerde subsidies vrij, die weer voor kampioenschappen gebruikt kunnen worden."
Schoo is optimistisch dat eSports een officiële sport gaat worden. Maar goed, het zou ook raar zijn als de eSportsbond roept dat het niks wordt.



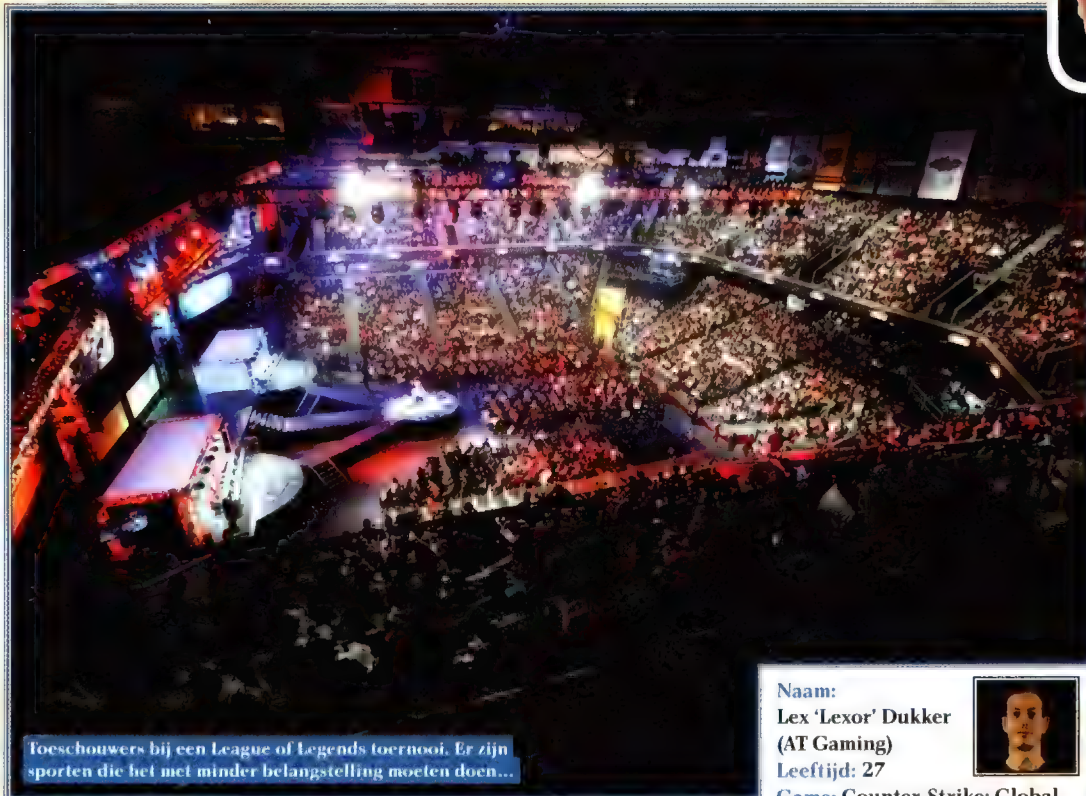
Naam: Koen 'Acer|Koenz' Schobbers
Leeftijd: 22
Game: Trackmania Stadium 2
Traint: 20 uur per week
Is eSports topsport?
Absoluut. Van de buitenkant lijken we als gamers allemaal non-actief, maar toch koken we van binnen. De druk, de concentratie, de spanning; de hoeveelheid energie die dit allemaal vergt, is groot. Ik doe ook meer dan alleen achter de spelcomputer zitten. Ik sport, met name duursporten, om mijn conditie te verbeteren zodat ik met mijn hoofd beter geconcentreerd ben bij wedstrijden. Training is tenslotte een belangrijk onderdeel.



Jasper Schoo: "Ik ontken niet dat er nog een hoop werk te doen is en we een hoop scepsis moeten weghalen."

Minstens 55 landen

In mijn zoektocht naar een meer 'objectief' antwoord, contacteer ik NOC*NSF woordvoerder Geert Slot: "Voor aansluiting bij NOC*NSF is het nodig dat de eSportsbond in Nederland representatief is voor deze sport en dat er een internationaal erkende internationale federatie van nationale eSportsbonden bestaat. Als aan deze voorwaarden is voldaan, kunnen de leden van NOC*NSF de eSportsbond lid maken van NOC*NSF. Om dan ook nog als topsport door NOC*NSF erkend te worden, is het in ieder geval nodig dat er WK's worden georganiseerd waar minstens 55 landen aan deelnemen. We zijn erg benieuwd of de eSports en de rest van de sportwereld elkaar zullen weten te vinden."



Toeschouwers bij een League of Legends toernooi. Er zijn sporten die het met minder belangstelling moeten doen...



weetje • weetje
Er zijn wereldwijd 8000 sporten geregistreerd. Het overgrote merendeel is géén officiële sport.

Grote belangen

Okay, het is dus mogelijk, maar wel met veel mitsen en maren. Gaan die weggenomen worden?
Schoo: "Waarom niet? Waarom zou eSports géén topsport kunnen worden? Er zijn heel veel parallellen te trekken met de traditionele sporten, er worden dagelijks op hoog niveau wedstrijden gespeeld, op voeding gelet en keihard getraind om mentaal en fysiek optimaal de strijd aan te gaan. Daarnaast is er op internationaal vlak al lang geen sprake meer van een 'spelletje'. Er wordt alles uit de kast gehaald om te winnen, omdat er grote (financiële) belangen zijn."

Kwestie van tijd

Heb ik nu een sluitend antwoord op mijn vraag gevonden? Tja... de eSportsbond zegt ja, PUmmunity nee, gamers ja en het NOC*NSF schuift de bal door.
Maar dan kijk ik het WK darts van het PDC. De gang van zaken rond darts kun je eigenlijk perfect vergelijken met eSports. Ooit een groezelige cafésport totdat er een Haagse postbode was die pijlen kon gooien en kijk nu. Hetzelfde geldt voor snooker, en alle feiten wijzen erop dat eSports die kant op gaat.
We hebben de games, er komen steeds grotere toernooien en via services als Twitch bekijken steeds meer mensen de matches. En hoe meer mensen eSports tof vinden, hoe groter het draagvlak is om eSports te omarmen.
Het antwoord op de vraag of eSports sport of spel is, moet dan ook luiden: het is een kwestie van tijd tot het een erkende sport wordt. En jij kunt dan later tegen je kids zeggen dat jij eSports al serieus nam toen iedereen het nog een 'freakshow' vond. ✖

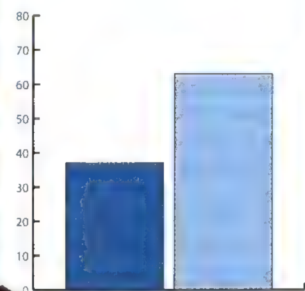


Naam: Lex 'Lexor' Dukker (AT Gaming)
Leeftijd: 27
Game: Counter-Strike: Global Offensive
Training: 4 uur per dag
Is eSports topsport?
Ja, maar er moet nog veel veranderen om die topsportbeleving ook in Nederland te krijgen. In Zweden besteden gamers bijvoorbeeld veel meer tijd aan gamen dan in Nederland. Pro teams verdienen er daar hun brood ook mee, wonen in een 'gamehuis' en trainen daardoor elke dag zeker tien uur. Oftewel, ze offeren alles op om hun 'droom' waar te maken. Pure topsport dus.



Er zijn sporten met minder internationale deelname...

PUMMUNITY SPREEKT:
eSPORTS TOPSPORT?



FEEST OP Z'N MIDDELEEUWS

THE WITCHER 3 WILD HUNT

Urenlange discussies over de overeenkomsten tussen de muziek van The Lord of the Rings-films en die van Dragon Age: Inquisition, een optreden van de folklore band die de soundtrack van The Witcher 3: Wild Hunt trailer heeft gemaakt; Wouter had weer eens een extreem geeky uitstapje...

Ik keek naar een enorm lange tafel waarop stukken vlees en lekkere blokjes dessert uitgestald waren. Verderop stond een kok een gebraden varken aan te snijden. Zo'n big met een appel in z'n smoel, waar heerlijk malse, sappige stukken vleesch afgesneden werden... voor Wouter om te eten.
Aan het andere uiteinde van de tafel zag ik een wapenrek waar maliënkolders en ridderhelmen aan hingen, terwijl ernaast een of andere nerd met een speer stond te zwaaien. De stenen mok in mijn handen bevatte een honingzoet goedje genaamd 'mead', iets waarvan ik altijd dacht dat het papdikke ranzigheid zou zijn, maar in werkelijkheid erg lekker en saké-achtig is.
Ik aanschouwde, proefde en rook dit alles in de grote hal van een echt kasteel, en als er geen licht in de vorm van het Witcher-logo op de grond was geprojecteerd, had ik me écht in de middeleeuwen gewaand.

FEEST VAN SUCCES

Okay, er waren wel meer aanwijzingen dat ik me nog steeds in 2015 bevond en niet in 1250, want ook de dikke schermen waarop de brute trailers van The Witcher 3: Wild Hunt te zien waren, hadden ze volgens mij nog niet in de 13e eeuw. En de LARPers, hoe mooi gekostumeerd ze ook waren, hielden natuurlijk niemand voor de gek. Het waren weliswaar van die echte hippies die in volle overtuiging zelfs hun haar lieten groeien (waarschijnlijk zowel de mannen als vrouwen, als je begrijpt waar ik op doel), maar ze stonken niet genoeg om het tijdsbeeld echt accuraat weer te geven. Volgens mij waren de middeleeuwen namelijk ranzige, meedogenloze tijden, met stront dat door de straten sijpelde en bloed dat over de velden stroomde.
Iets dat overtuigend wordt weergegeven in de Witcher-games, want hoewel de verhalen van een monsterjager natuurlijk zo fantasy zijn als het maar kan, is veel van de setting en de details van deze games in harde realiteit genesteld. Het feit dat deze formule twee keer zó succesvol is gebleken, dat CD Projekt Red de cashmoney heeft kunnen genereren om een hele groep journalisten naar Polen te laten overkomen om The Witcher 3: Wild Hunt te checken, is de reden dat we dit middeleeuws festijn vierden. Ik kan me bijna geen betere bedenken...

MIJN GENRE, VRIEND

Het was zo'n dag waarvoor ik PU-redacteur geworden ben; interviews met gepassioneerde gamemakers, een studiotour door een prachtig pand en dat alles in Polen, een land waar ik nog nooit geweest was. Uiteindelijk heb ik geen reet van Warschau gezien, maar dat is een kleine prijs om te betalen. Want natuurlijk was het hoogtepunt, middeleeuws zuipfestijn ten spijt, de vier uur lang durende sessie met een RPG die nog niemand buiten de studio om heeft aangeraakt. Een free-roaming rollenspel welteverstaan, het genre waar Wouter Brugge voor geboren is.
De vrijheid om overal in de primitieve dorpjes en duistere bossen van The Witcher 3 te kunnen rondstruinen, is ook meteen het meest vers aanvoelende van wat ik daar heb mogen checken; de grootste en belangrijkste verandering ten opzichte van de vorige delen. De queeste aan het begin van de game - een zoektocht naar de lieftallige Yennefer (ja, ze leeft dus nog) - brengt me van een kroeg vol dwazen, door een moeras naar een Nilfgaardian fort, om uiteindelijk in de bossen te belanden op jacht naar een griffin.





HET GOEDE, HET SLECHTE, HET LELIJKE

The Witcher 3 wordt een flinke operatie die een groot deel van jouw mei en juni zal opslokken als een hongerige, zilveren wolf. Maar we zijn al vaker overhyped geraakt door de marketing van een game, waardoor onze verwachtingen zo extreem hoog waren, dat het alleen maar tegen kon vallen en uiteindelijk ook daadwerkelijk tegenviel.



Om dit tegen te gaan, heb ik voor jullie een ontnuchterend stukje geschreven over The Witcher 3, exclusief voor PU.nl. Lees het en kom eventueel terug naar de aarde, mocht Wild Hunt je nu al de zevende hemel ingeschopt hebben…

Check: pu.nl/TheWitcherIIIontnuchtering

NIET GEK; 25.000 GOUDEN MUNTEN VERDIEND! PFFF, EN IK WAS AANVANKELIJK NOG BANG DAT DIE LUI ME ZOUDEN OPLICHTEN..

ZOOO, DA'S EEN LEKKER GRIETJE!
ALLEEN JAMMER VOOR JE DAT ZE ONGESTELD IS.
HUH, KUN JE DAT RUIKEN DAN?
NEE, MAAR KIJK EENS IN HET VELD, DAAR LINKS
SHIT JE HEBT GELIJK; 'STAAT DE EMMER OP Z'N KOP, DAN KUN JE ER EEN WEEK NIET OP'…

Elke stap van de quest is even verrassend en on-cliché, waardoor het me op een gegeven moment niet eens meer verbaasde dat een verbannen, homoseksuele jager m'n pad kruiste en de griffin die ik moest opjagen een tragische achtergrond had.

GEEN FANTASY ZONDER REALISME

Het domste wat de makers van een fantasy-game of -film kunnen doen, is de remmen volledig losgooien en in hun film/game alle banden met de realiteit verbreken. Dan creëer je namelijk een afstand met je kijker/speler omdat er niets herkenbaars meer is, met als gevolg dat je troep produceert, iets wat bijvoorbeeld met de derde Hobbit-film gebeurde.

CD Projekt Red weet verdomd goed de mate van realisme zo hoog te houden, dat je al het onwaarschijnlijke, al het ongeloofwaardige slikt als zoete… eh, mead. En dus heb je in The Witcher 3, om maar een voorbeeld te noemen, prachtig geanimeerde characters die op realistische wijze met elkaar converseren. Zo is Yennefer misschien wel de mooiste, computer gegenereerde vrouw ooit tot 'leven' gebracht, dus heb je er geen moeite mee dat er elfenbloed door haar aderen stroomt en ze een tovenares is.

De griffin waar Geralt jacht op maakt, is een majestueus, ontzagwekkend beest, dat eigenlijk te veel dierlijke trekjes heeft om puur als monster door het leven te gaan. Dus accepteer je zonder problemen dat het een, tja… griffin is, een mix tussen een leeuw en een adelaar.

Maar The Witcher 3: Wild Hunt is vooral veel meer open wereld dan z'n voorgangers, waardoor de makers natuurlijk wel het risico lopen een avontuur te maken met minder structuur en samenhang, minder logica en dus minder realisme. Gelukkig lijkt dit echt niet zo te zijn en maakt Projekt Red nog steeds op soepele wijze gebruik van The Witchers hoogste goed: een fucking overtuigende wereld.

> **"Een fucking overtuigende wereld."**

DRAGON AGE GEDIST

Kijk, eigenlijk ben ik nog helemaal niet klaar voor The Witcher 3: Wild Hunt, dus hoor je mij ook niet klagen dat de game uitgesteld is naar mei. Ik heb op dit moment namelijk nog een andere titel genaamd Dragon Age: Inquisition te spelen, een game die in hetzelfde genre valt als Geralts avontuur, net zo diep RPG-ig is en net zo free te roamen (in verschillende gebieden dus, niet één hele grote zoals in Skyrim). En dat niet alleen, Inquisition heeft dezelfde duistere thema's, hetzelfde harde, 'realistische' randje en weet op een soortgelijke manier realisme met fantasy te combineren.

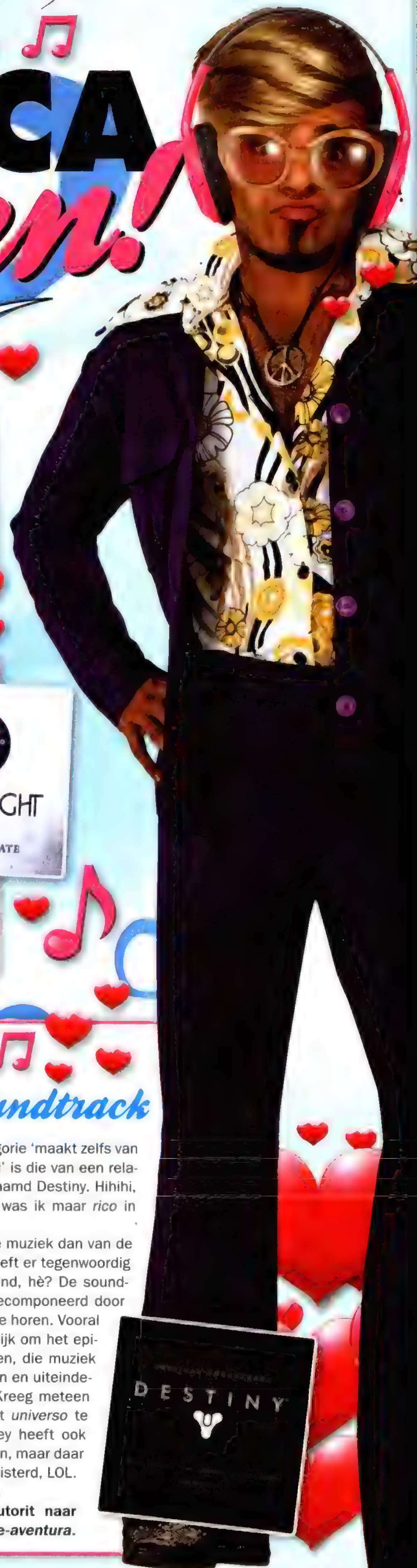
Maar volgens Stan Just, 'art producer' bij CD Projekt Red, zijn het totaal andere games. Toen ik hem er op wees dat Dragon Age hun grootste concurrent is en een 'tough game to beat', moest hij toegeven dat hij wegens de intensiviteit van z'n werk nog geen kans had gehad om het te spelen. Maar hij had het wel op de Gamescom gezien, waaruit hij het volgende concludeerde:

'It's very different. It's completely different. We have a far more story driven experience in the game rather than the combat and team based tactical adventure that they have.'

Ik moest die avond nog veel meads drinken om die opmerking te verwerken… ✖



ALS MÚSICA in m'n oren!



Olaaaaa, fabuleuze gamertjes! Alejandro del Joto hier, kennen jullie mij nog? Normalmente schakelen de heerschappen van de PU mij in om trends te spotten in fashion en videojuegos, maar deze keer ben ik gevraagd om de beste game-soundtracks van de afgelopen tijd op te sporen. Ah, música... Ik leef ervoor! Ja, als experto van alle kunsten krijg ik immers ook van muziek oortjes rojas, hihi!

Child of Light
Music by Cœur de Pirate



Als je een *precioso* platformer slash RPG uitbrengt die eruitziet als een handgetekende *sueño*, dan kun je het niet maken om daar geen soundtrack *esotérico* bij te leveren. Ubisoft schakelde daarom de Canadese *guapa* Cœur de pirate in om een sfeervolle, emotioneel geladen soundtrack te componeren. Deze 25-jarige, Franstalige zangeres en pianiste staat vooral bekend om haar singer-songwriter-achtige *chansons*, maar heeft *especial* voor deze game een soundtrack gemaakt die bovennatuurlijk én melancholisch klinkt. Sommige nummers, zoals 'Hymn of Light', hebben zelfs een bombastisch, middeleeuws tintje met een koor dat je zo naar een fantasievolle *mundo* teleporteeert. Verkrijgbaar via de officiële website van Cœur de pirate en via iTunes en Amazon.
Clasificación: je zou er *casi* door gaan LARPen. *Casi*.

Divinity: Original Sin



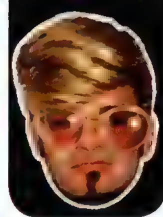
Divinity: Original Sin was een *delicioso* ouderwetse RPG voor de PC die deed denken aan middeleeuws getinte *clásicos* als Baldur's Gate.
De soundtrack reflecteert dit door middel van nummers die zowel heerlijk zijn als achtergrondmuziek, als dat ze bombastisch zijn en de aandacht opeisen. In bijna elk *número* is Gregoriaanse koorzang te horen, die het gevoel van ruimte en goddelijkheid dusdanig overbrengt dat het lijkt alsof je in het midden van een gigantische *catedral* staat. Zet deze muziek op tijdens de saaiste huishoudelijke klusjes (ik kan niet meer dweilen zonder 'Divine Transcendence' te *bombear*) en je zult het gevoel hebben bezig te zijn met wellicht de meest *importante* quest van je leven.
De soundtrack is legaal gratis te downloaden via de officiële website van Kirill Pokrovsky, wat betekent dat je ook nog eens *dinero* overhoudt voor andere leuke dingen, zoals een bloemetje voor je vriend, hihi.
Clasificación: *perfecto* om bij te mediteren als een soort van spirituele hippie.

Destiny
Original Soundtrack

Een andere soundtrack in de categorie 'maakt zelfs van poepen een *épico* aangelegenheid' is die van een relatief onbekend schietspelletje genaamd Destiny. Hihihi, ik was *sarcástico*, natuurlijk. Oh, was ik maar *rico* in plaats van zo grappig!
Enfin, ik heb meer genoten van de muziek dan van de daadwerkelijke game, want wie heeft er tegenwoordig nou nog *tiempo* voor al dat gegrind, hè? De soundtrack is voor het grootste deel gecomponeerd door Martin 'Halo' O'Donnell en dat is te horen. Vooral tijdens het rijden vind ik het heerlijk om het epische 'End of the Line' op te zetten, die muziek *clásico* mengt met sci-fi-elementen en uiteindelijk zelfs donderende hard rock. Kreeg meteen weer zin om als Master Chief het *universo* te redd... Oh, wacht. Paul McCartney heeft ook nog iets voor de soundtrack gedaan, maar daar heb ik *por supuesto* niet naar geluisterd, LOL.
Verkrijgbaar op iTunes en Amazon.



Clasificación: verandert de autorit naar het werk in een waarachtig ruimte-*aventura*.



Bayonetta 2 Original Soundtrack vol. 1 t/m 5

Bayonetta is mijn *main bitch*. Ze is stoer, sexy, *elegante*, en haar nieuwe coiffure corto staat 'r werkelijk bééldig! Dames, *take note*. Ja, alles wat Bayo doet, doet ze *grande* en met een zeldzaam soort coolheid, zwoelheid en moeiteloosheid.

Dat geldt ook voor haar muziek, die verschenen is in vijf aparte *volúmenes* en samen meer dan zes *horas* (!) aan geweldige, gevarieerde oorporno vormen. De *combinación* van up-tempo jazz, electro, pop, rock en klassiek zorgt voor *composiciones* die de hemel en hel van Bayonetta's avonturen in je huiskamer oproepen. Deze soundtrack klinkt als een Gold Award, als de tijd dat SEGA nog geweldig was, als de zaligmakende kreuntjes van de mooiste vrouw (of vent, hihi) ter wereld die de hele *noche* de liefde met je bedrijft. En ik kan me de laatste keer niet herinneren dat een *tema musical* iemand zo goed wist samen te vatten als het *estúpido* catchy 'Tomorrow is Mine'. Bayonetta, *querida*, *never change*.



Verkrijgbaar op iTunes en Amazon.

Clasificación: je gaat hier *espontáneo* van paaldansen, zelfs als er geen paal is.

Shovel Knight Original Soundtrack

Deze *memorable* soundtrack krijgt meteen extra *puntos* voor het feit dat het daadwerkelijk afgespeeld kan worden op een echte NES of Famicom; de authenticiteit van deze *colección* chiptune pareltjes is hoorbaar vanaf moment *uno*. En geloof me als ik zeg dat alles in deze soundtrack zich kan meten met de beste 8-bit nummers ooit gemaakt, zoals die van Capcom-klassiekers Mega Man 2 en DuckTales.



La energía van deze snelle composities is ongekend en roept een uniek retro-achtig gevoel van avontuur op dat ik niet meer heb gehoord sinds Scott Pilgrim vs. the World: The Game. Geloof je me niet? Zet het nummer 'Strike the Earth!' maar eens op, en kijk hoelang je het volhoudt om niet te *bailar*. Vergeet ook niet het remix-album te checken (Shovel Knight Arranged) waar *legendario* Mega Man-componist Manami Matsumae aan meegewerkt heeft.

Gratis verkrijgbaar (*que bien!*) op BandCamp.

Clasificación: niet naar luisteren als je bang bent om *enamorado* te worden op chiptune.

Super Smash Bros. for 3DS & Wii U Premium Sound Selection

Een van de vele redenen dat deze vierde *generación* Super Smash Bros. zo'n overdonderende *experiencia* was, kwam omdat het achterlijk *mucho* muziek bevatte. 437 nummers in de Wii-U-versie, om *preciso* te zijn. *Coño*. De beste muziek van zowel grote als *oscuro* Nintendo-franchises waren in deze game vertegenwoordigd, met zowel originele composities als toffe en vernieuwende remixes. Pure muzikale *historia de juegos* dus, *niños y niñas*. Op de soundtrack *oficial* die binnenkort eindelijk uitkomt staat 'slechts' een *selección* van 72 van al die nummers, maar Nintendo kennende zal die selectie wel bestaan uit het muzikale neusje van de salmón.



Het enige *problema*? Deze dubbel-cd wordt *exclusivamente* aangeboden aan gamers die eerder dit jaar beide versies van Super Smash Bros. online hebben geregistreerd. Gratis... maar *raro*, dus. *hoest* Hou Marktplaats in de gaten *hoest*

Clasificación: de beste muziek van zes generaties videogames op *dos discos*.

Guilty Gear Xrd - Vocal Collection

Het *único* wat ik tot nu toe jammer vind aan de hyperactieve fighter Guilty Gear Xrd -SIGN- (zeg maar de sexy, gespierde, getatoeëerde *hermano* van Ultra Street Fighter IV, hihi) is dat ie nog geen Europese releasedatum heeft.



Gelukkig is de soundtrack wel al online te beluisteren, want een groot *parte* van Guilty Gear z'n aantrekkingskracht heeft altijd in de *magnífico*, opzwepende heavy metal soundtracks gezeten. De soundtrack van Guilty Gear XX #Reload is nog altijd een van mijn *favorito* albums ooit gemaakt en de muziek van dit vervolg sluit daar *muy bien* op aan.

Nuevo aan deze soundtrack is dat sommige nummers vocals hebben (de voorgaande albums waren zo goed als *completamente* instrumentaal) maar dat maakt de memorabele hard rock, thrash- en power-metal van seriebedenker Daisuke Ishiwatari niet minder *espectacular*! Lekker dus je wijsvinger en pink uitstrekken, en vervolgens je nekspieren *caliente* maken terwijl 'Heavy Day' je speakers kapotmaakt.

De cd vinden wordt wel een dure *broma*: hij is alleen meegeleverd bij de Japanse *edición limitada* van de game...

Clasificación: *"Back to back! Death comes riding on a midnight train! Back to back! Consciousness drifting to the end!"* ✖

DUTCH COMIC CON 2015

DE COMIC CON KOMT NAAR NEDERLAND!

Wouter is gek op grootschalige samenscholingen van geeks en had dus de tijd van z'n leven de drie keer dat hij een Comic Con bezocht. Toen hij hoorde dat er een Nederlandse versie komt van dit opperfestijn, besloot ie dat hij méér wilde zijn dan alleen een bezoeker...

De New York Comic Con 2012. Het was mijn tweede bezoek aan deze beurs en onderdeel van misschien wel de meest onvergetelijke trip die ik ooit heb meegemaakt. In 2011 bezocht ik de NY Comic Con kortstondig (want een halve dag is natuurlijk bij lange na niet genoeg voor zoiets overweldigends) en was de conventie bovendien nog lang niet zo groot als het jaar daarna. Het jaar dat ik een free-pass voor alle drie de dagen kreeg, terwijl ik vanuit de beurs binnen een kwartier naar m'n hotel op Time Square kon lopen...

Ik denk dat sindsdien niet alleen de geek in mij verdubbeld is in grootte, maar dat ik eveneens trotser ben geworden op mijn liefhebberij. Want de mensen die naar Comic Con komen, die met hun hart en ziel idoláát zijn van science-fiction, fantasy, comics, cosplay en al het andere awesome entertainment op deze planeet en beyond... dat zijn de tofste mensen in deze dimensie!

GOING DUTCHIE

De Comic Con; het is een soort paradijs, een poort die ons naar de fantasieën van de meest briljante, creatieve geesten op deze aardbol brengt. En door deze poort gaan alleen maar mensen die net zo enthousiast zijn als jij. In Comic Con Land word je niet geschofferd omdat je een 'nerd' bent, niet achter je rug uitgelachen als je 130 kilo weegt maar graag in een Leia slave outfit rondloopt. Hier heerst een soort bizarre eensgezindheid, alsof iedereen deel uitmaakt van een Hivemind die maar één gedachte heeft: 'Ik moet genieten van popcultuur!'

DCC '15: ICONISCHE WAGENS

DE VOLGENDE BOLIDES ZIJN ZÓ HERKENBAAR, IK HOEF JULLIE NIET EENS TE VERTELLEN WAAR ZE VAN ZIJN. CHECK ZE UIT OP DE DUTCH COMIC CON!









DCC '15: COSPLAY EXPERTS

DUTCH COMIC CON NEEMT Z'N COSPLAY SERIEUS EN DUS KENT DE CONVO NIET ALLEEN EEN WEDSTRIJD, DEZE WORDT OOK NOG EENS GEJUREERD DOOR EEN AANTAL ZEER BEKENDE GEZICHTEN/ NAMEN UIT DE VERKLEED-WERELD, ZOALS ENJI KNIGHT, GIADA ROBIN, KNIGHTESS ROUGE EN ELISA LYDIA MAMI (ZIE FOTO).





DE NEW YORK COMIC CON 2011. TOEN WAS DE BEURS NOG LANG NIET ZO GROOT ALS HET JAAR DAARNA. KUN JE NAGAAN...



WIE HOUDT ER NOU NIET VAN COSPLAY?



SORRY, DEZE OM 'T WEER GOED TE MAKEN.



En binnenkort, beste mede-geeks en landgenoten, kunnen jullie allemaal deel uitmaken van deze Borg, deze conventie van gelijkgestemden. Want Comic Con komt naar Nederland. En hoe!

IVAN 'COMIC CON' LOK

Ivan Lok is een oude rocker die verantwoordelijk is voor een zeer succesvolle site waarop 'speelgoed' wordt verkocht - en dan vooral Transformers en Marvel action figures - genaamd ComicToys.nl. Maar zijn ambities gaan verder dan dat, want hij had het grootse plan om al zijn connecties, en al zijn ervaring te combineren in één groots event. En is er een betere naam voor zo'n ultiem evenement dan de Comic Con? Natuurlijk niet, en dus zette Ivan alles op alles om deze naam te mogen gebruiken, en na wat over en weer mailen, kwam hij in contact met de licentiehouders van de Comic Con. Toen hij eenmaal toestemming kreeg om de naam aan 'zijn' event te mogen hangen, ging het als een dolle. Binnen de kortste keren had hij zalen geregeld in de Jaarbeurs te Utrecht, want ook de organisatie van dit congrescentrum is waanzinnig enthousiast. En toen ging het balletje rollen..

DCC WAS GEBOREN

Met z'n connecties in de retail was het voor Ivan niet zo moeilijk zo'n beetje alle verkopers van collectibles, comics en action figures in Nederland bij elkaar te krijgen. Ook de Artist Alley, een onmisbaar gedeelte van elke Comic Con waar tekenaars hun kunsten vertonen, was snel gevuld met interessante namen. Het verzamelen van zoveel mogelijk beroemdheden die hun werk gevonden hebben in de entertainmentindustrie en hun eigen plekje op de con krijgen om handtekeningen uit te delen, is een lopend proces waar nog steeds nieuwe namen bij komen (check de toppers die al bevestigd zijn in het kader!).
Ivan gaf z'n evenement de naam 'Dutch Comic Con' en liet Sven (Zupancic) bijpassend artwork maken van superhelden in Nederlandse stijl. Captain Holland bijvoorbeeld en een oranje Carnage.
Ivan hosselde alles bij elkaar, van vele cosplayers tot en met levensgrote filmdecors, maar er was één ding waar hij weinig kennis/contacten van had, en wat hij toch zeker op z'n beurs wilde hebben: video games. Tja, who you gonna call? PU, natuurlijk!

OOK VOOR GAMERS

Dus kreeg ik een belletje van Ivan, waarna snel een overleg plaatsvond. Maar de man hoefde mij nergens van te overtuigen: natuurlijk wilden we met alle plezier het game-gedeelte van de Dutch Comic Con inrichten! Ik was bereid om alles te doen om mee te helpen aan het succes ervan, zodat we ook van een DCC 2016, '17 en 2038 mogen genieten.
Dus zijn Power Unlimited, Insidegamer en Gamer.nl nu officieel partner van Dutch Comic Con, medeverantwoordelijk voor veruit de vetste beurs die we in 2015 en beyond in Nederland gaan zien. We gaan er persoonlijk voor zorgen dat de DCC '15 niet onder gaat doen voor de New York Comic Con, dus wees erbij en deel het met de tofste mensen in deze dimensie. De Hive Mother roept je... ✖

DCC '15: BEKENDE BAZEN

DE VOLGENDE GASTEN ZIJN BESCHIKBAAR OP COMIC CON OM MEE OP DE FOTO TE GAAN, EEN HANDTEKENING VAN TE SCOREN OF VRAGEN TE STELLEN IN EEN Q&A.



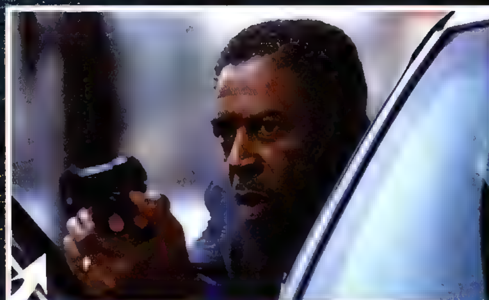
GIANCARLO ESPOSITO

ELKE ZICHZELF RESPECTERENDE LIEFHEBBER VAN SERIES HEEFT BREAKING BAD GEZIEN EN WEET DUS PRECIES WIE DEZE TOPPER IS. INDERDAAD, GUSTAVO FRINGE (GUS) UIT BREAKING BAD. MAAR DAT WAS NIET GIANCARLO'S EERSTE OF LAATSTE ROL, WANT HIJ IS OOK TE BEWONDEREN IN DE 'FABELS VOOR VROUWEN'-SERIE ONCE UPON A TIME EN DE SCIFI-REEKS REVOLUTION. OOK DEED HIJ WAT VOICE-ACTING VOOR EEN AANTAL BATMAN ANIMATIEFILMS EN, GROTE VERRASSING, PAYDAY 2!

CAITY LOTZ

INDERDAAD, ARROW-KIJKERS, DAT IS NIEMAND MINDER DAN BLACK CANARY, OFTEWEL SARA LANCE! ZEKER DE STOERSTE VROUW UIT DEZE SERIE OVER DC-HELD THE GREEN ARROW EN SOWIESO DE CHICK MET DE COOLSTE PRUIK IN TV-LAND. CAITY HEEFT DAARNAAST NOG EEN ROL GEHAD IN HET FANTASTISCHE MAD MEN, MAAR HAAR VERTOLKING VAN OFFICER KIRSTEN LANDRY IN MTV'S DEATH VALLY IS OOK NIET MAKKELIJK TE VERGETEN...





ERNIE HUDSON

ERNIE IS EEN ICOON. WANT DAT WORD JE ALS JE EEN GHOSTBUSTER HEBT GESPEELD IN DE GELIJKNAMIGE, AWESOME FILMSERIE UIT DE JAREN '80. HIJ WAS DAN OOK WINSTON ZEDDEMORE, MAAR HEEFT SINDS GHOSTBUSTERS II UIT 1989 ZEKER NIET STIL GEZETEN. MAAR LIEFST 205 KEER HEEFT HIJ IN DE CREDITS GESTAAN VAN EEN FILM OF SERIE, WAARONDER GREY'S ANATOMY, MODERN FAMILY, DESPERATE HOUSEWIVES, STARGATE SG-1 EN OZ.

28 & 29 MAART 2015



DÉ CONVENTIE VOOR IEDEREEN DIE MET HART EN ZIEL IDOLÁÁT IS VAN SCIENCE-FICTION, FANTASY, COMICS, GAMES, COSPLAY EN ALLE AWESOME ENTERTAINMENT OP DEZE PLANEET... EN BEYOND...

EN WIJ VAN PU ZIJN ER ZELF NATUURLIJK OOK!

POWER UNLIMITED

OP=OP!

JAARBEURS UTRECHT

DAGKAART VOORVERKOOP: 17,50 EURO

WEEKENDKAART VOORVERKOOP: 30 EURO

49247402



KIJK VOOR MEER INFORMATIE HIER:

REVIEWS

GRIM FANDANGO

Zestien jaar lang zit Grim Fandango al in ons collectieve geheugen als een van de beste games ooit. Ons hart maakte dan ook een vreugdesprongetje toen de remaster werd aangekondigd. Tjeerd gaat je vertellen waarom Grim Fandango nog steeds het spelen waard is. Maar eerst stelt hij de hoofdrolspelers even aan je voor...

MANNY
De Underdog



Manuel Calavera is een reisagent in het land der doden en de hoofdrolspeler in Grim Fandango. Zijn doel is om z'n klanten zo luxe mogelijk het hiernamaals in te krijgen, maar de zaken gaan niet zo goed; hij is klein voor een magere hein, zijn kantoor is een oude bezemkast en het beste reispakket dat ie succesvol verkoopt, is een wandelstok met een kompas. Zo verdient hij nooit zijn eeuwige rust... Toch geeft Manny niet op, en dankzij jouw ontdekkingen ontrafel je langzaam een crimineel plot in het land der doden.
"You can't hide from the Grim Reaper. Especially when he's got a gun."

MECHE
De Deerne



Meche is geen femme fatal, integendeel, ze is een engel die maar één ding verdient: de hemel. De eerste ontmoeting tussen Manny en Meche is bitterzoet; de klik is magisch, maar zorgt er tegelijkertijd voor dat ze in een wereld van schaduw en intrige worden gezogen.
"Guess they couldn't save me, eh?"

GLOTTIS
De Chauffeur



Glottis is je makker, een enorme oranje demoon met het hart (meestal) op de goede plaats en een onverzadigbare drang om van alles een hotrod te maken. Glottis is verslavingsgevoelig en onzeker over zijn postuur, maar is dankzij z'n enthousiasme en zijn magie met motoren van levensbelang voor Manny.
"I ask you, is there an engine that can resist the love that's in these hands ?"

O REMASTERED

DOM
De Rivaal



Dom is de eeuwige rivaal die Manny altijd te slim af lijkt te zijn en hem daar graag fijntjes aan herinnert. Hij ontpopt zich tot een belangrijke speler in de criminele onderwereld van de, uhm... onderwereld.
"Dom's just the kind of guy to practice Oxford-regulation boxing and then pull out a blade when it comes down to a fight."

EVA
De Secretaresse



De cynische secretaresse Eva heeft minachting voor alles wat er op kantoor gaande is, en vermaakt zich nog een beetje door de flirterige pesterijtjes met Manny. Maar onderschat Eva niet, er schuilt wat rebels in haar...
"Calls stopped coming for you the day you left, Manny. They're STILL sending you that lingerie catalog, though."

SAL
De Rebel



Salvador is een bijzonder gedreven verzetsleider die wel iets heeft van een kruising tussen Dalí en Che Guevara. Hij is meer dan gemiddeld geïnteresseerd in het kweken van speciale verzetsduiven, waarvan hij er eentje Manny heeft genoemd.
"Viva la Revolución!"

HECTOR
De Gangsterbaas



Er is iets niet pluis in het land der doden en Hector is de man die de poppen aan het dansen brengt. Deze criminele opperbaas moet je koste wat het kost aan het wankelen brengen en dat is alleen al vanwege zijn omvang niet eenvoudig...
"Oh, but Mr. Calavera, you see, I've been a very bad boy."

»

REVIEW · PS4 | PC | PS VITA

Dode sfeer

Waarom is Grim Fandango zo goed? Het antwoord is simpel: de sfeer. Gebaseerd op oude film noirs uit de jaren '50, speelt de game zich af in een Mexicaans Dag der Doden sfeertje. De wereld van Manny en Meche is met veel zorg en liefde bedacht en blinkt uit in het neerzetten van iconische locaties met smaakmakende en kleurrijke personages. Omdat bedenker Tim Schafer een waanzinnig talent heeft voor slimme, dubbelzinnige, hilarische, en soms zelfs ontroerende dialogen, raak je binnen de kortste keren tot over je oren verliefd op de types in Grim Fandango.

Heb je ooit gehoord van een grote vriendelijke oranje demoon wiens levensdoel het is om te sleutelen aan motoren? Een Magere Hein die een uitvouwbare zeis heeft? Of überhaupt een schimmige handel met kaartjes voor de hemel in de tussenwereld? Bedenker Tim Schafer smeedt het allemaal samen in een bijzonder charmante mix, met een soundtrack die je de game in sleurt en je meeneemt in een hypnotiserende dans der doden.

"Je raakt binnen de kortste keren tot over je oren verliefd op de types in Grim Fandango."

> **weetje • weetje**
> *Je kunt commentaar van de developers aanzetten wanneer je maar wil. Vooral de opmerkingen van Tim Schafer en de anekdotes van de voice director zijn erg vermakelijk. Aanrader!*

Absurdistische maatstaf

Grim Fandango is behalve een heel sfeervolle game ook een fantastische adventure omdat het spel je blijft uitdagen om je hersenen maximaal te rekken naar de absurdistische maatstaf van de makers. De puzzels zijn uitdagend, veelzijdig en laten je even vaak vertwijfeld en gefrustreerd achter als met een euforisch gevoel van voldoening. Als alle stukjes op hun plaats vallen en je wordt beloond met nóg meer Grim Fandango ben je de baas.

Remastered

Deze game verdient dus een remaster, al is het alleen al omdat het verdomd lastig was om hem überhaupt nog ergens te kunnen spelen. Double Fine heeft daarbij vooral veel aandacht besteed aan het upgraden van de personages en de belichting. De achtergronden zijn met de hand geschilderd en hebben geen upgrade gehad en dat is meestal geen groot probleem, maar af en toe zijn de textures zó verouderd en lelijk dat de goede helft van de game er wel heel schril bij afsteekt. Hetzelfde geldt voor de cutscenes, die ook niet zijn opgepoetst, maar eigenlijk wel een beetje aandacht hadden verdiend.



De besturing is wél aangepast. Zo was het in het origineel onmogelijk om je muis te gebruiken en had je geen interface, terwijl je in de remaster zelf kunt kiezen hoe je wil spelen. Dat is ook het geval bij de besturing zelf. Vroeger had je zogenaamde *tankbesturing*, waarbij je personage leidend is (als je pijltje omhoog drukt, gaat Manny vooruit, ook al is vooruit op je scherm naar beneden). De besturing is relatief geworden en daarmee een stuk intuïtiever, al voelt het nog steeds gedateerd aan en kan de game op dat vlak nogal op je zenuwen werken, zeker bij puzzels.



> **weetje • weetje**
> *Met een druk op de knop kun je switchen tussen de originele en de remastered versie. Zie je meteen wat er is aangepast.*

Voor de doorzetters

Ben jij een speler die niet opgeeft als je het effe niet meer weet, die elk stukje van de game aftast op zoek naar een gangetje, item of kamertje dat je misschien de eerste vijf keer hebt gemist, en toch doorzet ondanks de soms irritante besturing? Het is het waard. Je zult meer dan rijkelijk beloond worden. Maar dan nog; zelfs al pak je er een walkthrough bij dan is die 15 euro welbesteed. ✪





SCORE 83

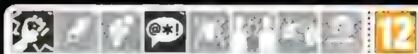
Grim Fandango Remastered voelt af en toe best gedateerd aan, maar door het ijzersterke verhaal en de intense sfeer met meesterlijke dialogen en een briljante cast, kun, nee, móet je dit door de vingers zien.

TJEERD



Schaam je niet als je zonder walkthrough langer dan vijftien uur in Grim Fandango zit. Met walkthrough moet je je altijd schamen! Foei!

12 UREN



BASICS

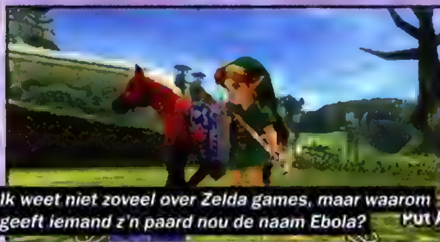
ADVENTURE
LUCAS ARTS / DOUBLE FINE
1 SPELER
OUT NOW

THE LEGEND OF ZELDA

GOLD AWARD

MAJORA'S MASK 3D

Achter het masker van Majora schuilen vele geheimen. Jan liet zijn kersverse New 3DS dan ook overuren maken om alle mysteries in dit duistere Zelda avontuur te ontrafelen.


Ik weet niet zoveel over Zelda games, maar waarom geeft iemand z'n paard nou de naam Ebola?


Alsof je Samuel met z'n vriendin ziet...




Het is óf naar de kapper, óf wachten tot het herfst wordt; anders groeit er voor je het weet een hele bos...

REVIEW 3DS

Gamers zijn soms net ongestelde vrouwen. Oeps. Dat heb ik natuurlijk niet gezegd. Geen #Gamergate in de PU.
Laat ik het nuanceren: Gamers klagen wat af. Zo zouden remakes een bewijs zijn voor het gebrek aan creativiteit bij de industrie. Terwijl je ook kunt denken: 'leuk voor gamers die het oorspronkelijke spel nooit gespeeld hebben'.
Een andere veelgehoorde klacht: 'Nintendo games lijken allemaal op elkaar. Iedere Mario Kart is identiek aan de vorige. Iedere Zelda doet hetzelfde. Iedere Smash Bros. kopieert zijn voorganger.'
Nou, dan kan ik jullie één ding vertellen: met The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D voor de 3DS maakt Nintendo korte metten met al dat gepiep en geklaag.

Duister

Zoals je vorige maand al in PU hebt kunnen lezen, heb ik de originele N64-titel nooit gespeeld. Ik ben dan ook erg in mijn nopjes met deze remake, want Majora's Mask is een even duister als betoverend Zelda avontuur, en in stereoscopisch 3D spatten de beelden van het scherm.
Ik speelde de game op de New 3DS en de 3D beelden zijn op deze handheld zo fraai en stabiel dat ik direct ondergedompeld werd in het spookachtige universum van MM. Maar ook op een reguliere 3DS geven de driedimensionale beelden een meerwaarde aan de, bij vlagen nachtmerrieachtige, gebeurtenissen en angstdromen van de kleine maar dappere Link.


Ik hoorde laatst iemand enthousiast vertellen over z'n seksleven sinds z'n vrouw daarbij een gasmasker op doet. Hij zei: 'ze ziet er beter uit, ik ruik haar adem niet meer en als ik de zuurstof afsluit, beweegt ze ook nog eens meer dan ooit'.


Wat een toeval: ik maak dit bijschrift op 19 januari... de dag van het jaar waarop iedereen zich het meest neerslachtig voelt, en die dag heet blauwe MAANdag!

Groundhog Zelda

Grafisch is de game sowieso flink aangepakt. Je hebt de YouTube vergelijkingsvideo's vast al wel gezien, maar die doen niet helemaal recht aan de vloeiende animaties van de stoer flikflakkende, fel met z'n zwaardje hakkende en van masker wisselende Link.
De gameplay is bovendien opvallend open voor een Zelda avontuur. Je wordt veel minder aan het handje genomen dan in voorgaande delen. In het origineel werden sommige (side)quests en verborgen events volledig gemist door veel gamers. Dat is nu ondervangen door een uitgebreidere Bomber's Notebook. Hierdoor worden opdrachten duidelijker toegelicht en bestaat er minder kans dat je delen van de game over het hoofd ziet.
De dramatische en soms verdrietige verhalen van de uiteenlopende personages kun je dan net wat beter een plekje geven in dit Zelda meets Groundhog Day avontuur.

Compassie

Het is dan ook niet eens zozeer het hoofdverhaal dat The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D zo bijzonder maakt - al zijn de kerkers en de speciale krachten van de verschillende maskers zeer bijzonder en spannend - het zijn met name de zojuist aangehaalde sidequests die deze game zo legendarisch maken.
Persoonlijk voelde ik me meer verbonden en had ik meer compassie met de personages en hun verhalen dan ooit tevoren in een Zelda game. De dreiging van de vallende Maan die binnen drie dagen al het leven zal verpletteren, zorgt dat alle inwoners die je tegenkomt uiteindelijk hun ware aard tonen. Dat geeft de game en haar karakters een diepgang mee die ik eigenlijk niet gewend ben van Nintendo. En zeg eens eerlijk, wat zou jij doen als je nog drie dagen te leven had?

> **"De gameplay is opvallend open voor een Zelda avontuur."**

SCORE 90

2015 begint goed met een ronkende, robuuste, retegoede remake van een van de beste games ooit gemaakt. Een must-have voor iedereen die het origineel gemist heeft. Een must-have voor iedereen die het origineel gemist heeft. Een must-have voor iedereen die het origineel...

JAN



Het hoofdverhaal heb je met een paar dagen flink doorpakken wel uitgespeeld, maar dat lukt alleen als je alle sidequests negeert.

25 UREN

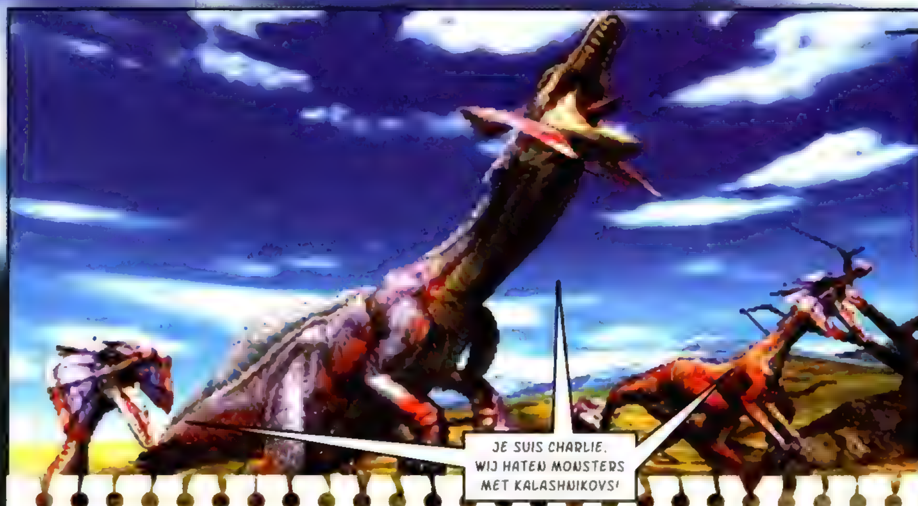


BASICS

ACTION-ADVENTURE
NINTENDO
1 SPELER
OUT NOW

MONSTER HUNTER 4 ULTIMATE

Terwijl Japan wordt bevolkt door miljoenen fanatieke monsterjagers, leven in onze contreien maar weinig Monster Hunter-fans. Daarom besloot Jurjen zijn review van de nieuwste Monster Hunter óók eens specifiek aan fans van andere series te richten.



Beste Mario-fan,

Dit is waarschijnlijk niet echt iets voor jou. Tenzij je een zeer ruimdenkende fan bent die wel eens iets nieuws wil proberen. Ook al is de game door Capcom gemaakt, met Monster Hunter 4 Ultimate haal je in elk geval de kwaliteit in huis die je van een AAA-Nintendo-game verwacht. De graphics zullen die verwachtingen zelfs overtreffen (ook al zou je dat aan de belabberde door Nintendo vrijgegeven screenshots op deze pagina's niet zeggen). Wat je moet doen? Op monsters jagen. Je krijgt een missie om een monster te doden, zoekt 'm op, gooit er een verfbom tegenaan om hem te kunnen volgen, en dan begint een strijd die al snel een half uur of langer duurt. Wanneer je zo'n beest dan eindelijk verslagen hebt, mag je wat onderdelen uit hem snijden die je kunt gebruiken om sterkere wapens en pantsers te maken.
Dat verzamelen, managen en verbeteren van items is deel van de fun. Beetje andere fun dan je gewend bent misschien, maar fun is het.



weetje • weetje

OVER FANS VAN ANDERE SERIES GESPROKEN: CAPCOM HEEFT WAT LEUKE DINGETJES VOOR ZE TOEGEVOEGD. JE KUNT NAMELIJK KOSTUUMS VAN LINK EN SAMUS ONTGRENDELEN VOOR JE HOOFDPERSONAGE, TERWIJL JE KOSTUUMS VAN MARIO, LUIGI, SONIC, DANTE (DEVIL MAY CRY) BLANKA EN CHUN-LI (BEIDEN UIT SFII) KUNT VRIJSPELEN VOOR DE KATACHTIGE BEESTEN DIE JE TIJDENS MISSIES VERGEZELLEN EN HELPEN. OF HET FANS VAN ANDERE SERIES OVER DE STREEP TREKT VALT TE BEZIEN, MAAR LEUK IS HET WEL!

Beste Zelda-fan,

Wanneer je zucht naar avontuur na het voltooien van Majora's Mask nog niet is verzadigd, dan zou je Monster Hunter best eens een kans kunnen geven.
Ook in Monster Hunter hol je door grote, woeste werelden met verschillende gebieden en moet je monsters verslaan om steeds sterkere spulletjes te krijgen. En ook al is het verhaal nog steeds ruk, het avontuurlijke gehalte heeft in deze vierde Monster Hunter toch wat meer body gekregen met expedities naar nieuwe gebieden, vier verschillende steden, en meer verticale gameplay. Het komt allemaal niet in de buurt van de diversiteit die Zelda biedt, maar wat de franchise vóór heeft op Zelda, is dat je in Monster Hunter veel meer het gevoel krijgt op eigen houtje te ploeteren en te overwinnen, in plaats van dat je aan het handje wordt genomen met een duwtje in je rug. Wat dat betreft doet Monster Hunter zelfs wel wat aan Dark Souls denken.



Beste Dark Souls-fan,

In MH4U moet je net als in Dark Souls met weinig hulp en uitleg je weg vinden door een intimiderende wereld waarin je gevechten soms beter uit de weg kunt gaan - tot je je zichtbaar gedragen uitrusting ver genoeg hebt verbeterd om zo'n gevecht te kunnen winnen.
Het verzamelen, onderzoeken, combineren en toewijzen van items voor je uitrusting speelt in Monster Hunter net als in Dark Souls een rol van levensbelang. De combat verloopt net als in Dark Souls met trage zwaardslagen, een leeglopende stamina-balk en clunky ontwijkrollen, wat betekent dat je hard en lang moet ploeteren om de grotere beesten te vellen. De werelden van Monster Hunter zijn wel wat minder dodelijk dan die van Dark Souls, je wordt niet zomaar opeens verrast of gegrepen. De problemen beginnen doorgaans pas als je willens en wetens de strijd met een monster aangaat. Maar dan staat je ook wat te wachten

Beste Pokémon-fan,

Het is misschien vreemd om een kindvriendelijk ogende turn-based RPG te vergelijken met een brute actie-RPG als Monster Hunter, maar hé, het zijn beide RPG's. Soort van. En in beide series moet je monsters opzoeken en verslaan om de kracht en mogelijkheden van je hoofdpersonage te vergroten. Net als in Pokémon is kennis van monsters, elementen, krachten en zwaktes in Monster Hunter essentieel bij je strijd tegen imposante varianten op draken, insecten en andere beesten. Zoals de teruggekeerde Congalala, een gorilla-achtig monster. Of de geweldige zwarte draak Goa Magara, die je met wat fantasie misschien wel kunt zien als een doorgefokte versie van de Pokémon Zekrom. Of nee, niet echt eigenlijk.
Toch, wil je als jager-verzamelaar na Pokémon wel eens iets écht nieuws maar even grootschaligs beleven, en ben je bereid tot (pittige!) actie, dan is Monster Hunter misschien wel de volgende game om in je 3DS te steken.



Maar een prof-eet nooit varkensvlees. Zelfs niet Allah carte.

Beste Monster Hunter-fan,

Waarschijnlijk heb je meer uren in de franchise zitten dan ik, dus je weet wat je van MH4U kunt verwachten: hetzelfde als van vorige Monster Hunter-spellen, met een paar extra's. De belangrijkste toevoeging aan de gameplay, is dat je nu snel en soepel langs muren kunt klimmen en van bovenaf op monsters kunt springen - lastig, maar als het lukt, kun je flinke schade uitdelen.
Dan zijn er nog twee nieuwe wapens: de Charge Blade, een variant op de Switch Axe, en de veel interessantere Insect Glaive, waar je niet alleen een insect mee kunt summonen, maar die je ook nog eens als polsstok kunt gebruiken om bovenop een monster te jumpen.
Het vechten voelt iets strakker, de diversiteit aan monsters en hun gedragingen is groter dan ooit, ennuh... nou ja, volgens mij zal elke Monster Hunter hier dik tevreden mee zijn. Dat de onderwatergevechten uit Tri zijn geschrapt, daar ben ík in elk geval niet rouwig om.



"Als je het aandurft, is dit het ultieme moment om in te stappen."


Het schijnt dat die terroristen van IS bezig zijn met dierenfokprogramma's. Het doel is om gordeldieren te muteren tot bomgordeldieren.


Bombasi... een mooie naam voor een moslimterrorist.

Beste videogame-fan,

Is het een gebrek aan marketing? Is het allemaal te moeilijk? Te missiegericht? Te veeleisend? Of zit er dan toch iets in de Monster Hunter-formule wat zo 'typisch Japans' is dat het kwartje bij de gemiddelde Westerse gamer gewoon niet valt?
Ik vind het in elk geval jammer dat veel gamers in onze contreien dat heerlijke gehannes met items, de zwaar bevochten overwinning op een zich verrassend gedragend monster, de typische humor, coole wapens en heerlijk verbroederende online-gevechten van Monster Hunter nooit hebben ervaren.
Monster Hunter 4 Ultimate wordt uiteindelijk nog moeilijker dan de voorgangers, maar versoepelt de entree met wat meer hulp en heldere informatie. Als je het aandurft, is dit dus het ultieme moment om in te stappen. Misschien blijf je hangen, en vind je een hobby voor het leven.

SCORE 86

Monster Hunter 4 Ultimate biedt dezelfde ervaring als zijn voorgangers, maar de welkome verbeteringen en extraatjes maken dit wél het beste deel uit de serie. MH-fans kunnen dit dus blind kopen, MH-leken met lef zouden het eens kunnen proberen.

JURJEN



Zelf zit ik pas op krap veertig uur, maar uiteindelijk ga ik de honderd uur wel weer overschrijden. En er zijn ook spelers die driehonderd uur halen.

100+ UREN



BASICS

ACTIE-RPG
CAPCOM / NINTENDO
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

TOTAL WAR ATTILA

"Total War: Attila kon voorlopig wel eens de laatste traditionele Total War-game worden van Creative Assembly, fluisterde Jan geheimzinnig tijdens de lunch, terwijl hij stoïcijns in zijn knolselderijsoep roerde. "Gast, wat zeg je nou?", reageerde de redactie verschrikt. "Nou, dat zit zo", ging Jan onverstoorbaar verder...



Vorige maand sierde Nino, eeh, ik bedoel een woest kijkende Sassaniet te paard (zeg maar de voorlopers van de Perzen) de cover van de Power Unlimited. Het was dus niet, zoals Ed per abuis in zijn onovertroffen Bladeren Met Ed-rubriek vertelde, de iconische Attila de Hun. Attila, de echte dus, was een Aziaat en kwam uit de buurt van China. Het foutje is Ed vergeven want Total War: Attila bezit tal van facties en als je niet vuistdiep in de materie zit, is het lastig onderscheid maken. Feit is dat die bewuste cover slechts een deel van wat Total War is, daadwerkelijk verbeeldde. Want naast de grootschalige, spectaculaire, EPISCHE veldslagen waar de serie om bekend staat, heb je ook het tactische, turn-based deel waarbij plannen, legers trainen en uitbouwen, handelen en diplomatie een rol spelen. En die combinatie werkt al jaren als een lekkende tiet die op het punt staat een zuigeling te voorzien van een vers portie moedermelk. Slorp.

Technisch in orde

Je zou kunnen stellen dat Attila gewoon wéér een Total War game is die voortbouwt op de bijna vijftien jaar ervaring waarbij ieder nieuw deel hier en daar iets afschiet en toevoegt. Toch schudt Attila de boel aangenaam door elkaar, al grijpt ook dit deel terug op de beste elementen uit vorige delen. Gelukkig is de boel technisch een stuk beter op orde dan tijdens de release van Rome II. Tijdens mijn review-speelsessies ervoer ik geen crashes en geen wereldschokkende bugs, afgezien van wat rare geluidjes en wat placeholder artwork. De turns gingen vlotjes, al duurden die wat langer naarmate de tegenstanders en de steden die je aandoet groter en sterker werden. Maar turns die een dikke drie minuten lang duren, zoals bij de release van Rome II, heb ik niet meegemaakt. De laadtijden tussendoor zijn dan wel weer fors, maar dat komt ook omdat CA de game filmisch presenteert. Voordat je aan de Proloog begint, heb je de nodige sfeervolle, met de in-game engine gefabriceerde, tussenfilmpjes gepresenteerd gekregen, en dat geeft het spel tegelijkertijd wat meer body.

Welke factie?

Die proloog is sowieso handig, want daarin kom je al snel in contact met de Hunnen. De Hunnen bakken je al direct een poets. Op het moment dat je denkt dat je hun legers hebt verslagen, blijken die gasten nog een heel garnizoen aan boogschutters te paard achter de hand te hebben, verstopt tussen de bomen. Gelukkig had ik nog genoeg speerdragers om dit klusje te klaren en de eerlijkheid gebiedt me te zeggen dat zelfs je moeder deze proloog nog tot een succes had weten te maken. Wanneer de échte campagne start, moet je echter flink aan de bak. Afhankelijk met welke factie je speelt, begin je heel anders aan de strijd. Wil je rustig en comfortabel van start gaan, dan zou ik kiezen voor de Sassanieten. Zij zijn welvarend, hebben weinig last van ziektes en hebben sterke legers. Ben je nog niet klaar met de glorie van Rome, en heb je al vaker met het TW bijltje gehakt, dan kun je ervoor kiezen om met het Eastern of Western Roman Empire te beginnen. Die laatste staat te boek als de Legendary campaign, maar vraagt ook flink wat management. Je hebt een groot Rijk dat je moet besturen, maar relatief weinig legers. Daarnaast heb je de meer traditionele stammen, zoals de Saxen of de Franken, die bloed ruiken vanwege de destabilisatie van Rome en de verande-


weetje • weetje
Hunnen en Hunebedden hebben niks met elkaar te maken. Maar dat wist je vast al. Toch?



...ig van de klimaten. Of ... te denken van de Visogothen en de Ostrogothen die gebruik maken van de nieuwe Horde-mechanieken waardoor ze zich makkelijk kunnen verplaatsen? Beide facties zijn aan te raden als je iets nieuws zoekt in Total War, maar niet direct voor de leeuwen geworpen wil worden. Als je écht bloed, vuur en chaos wil, speel je natuurlijk met de Hunnen. Deze dudes zijn constant onderweg en totaal niet geïnteresseerd in het bezetten en bezitten van een regio. Erg cool om te spelen, maar niet eenvoudig. Vooral in het begin is het aanvallen, pakken wat je pakken kan en weer snel verder trekken.

Dit alles zorgt voor een ongekende replaywaarde van Total War: Attila waarbij de uiteenlopende facties totaal verschillende uitgangsposities hebben en verschillende speelstijlen vereisen.

Zeebenen

Erg fijn is de terugkeer van de familytree die niet in Rome II zat. Het zorgt voor politieke onrust en spanning. Zo kun je opeens met je oom op voet van oorlog komen te staan omdat je iets naars gezegd hebt over zijn bastaardkind. Dan springt de 'Out of Favor treat' in beeld en beland je in een bloederige soap.

Gevechten zijn dynamischer dankzij barricades die je op kunt werpen, Sieges die jaren kunnen duren en steden die langzaam ten onder gaan.

Ziekten zijn agressiever en kunnen zelfs handelsroutes besmetten. Weersomstandigheden slaan om en zorgen voor zware omstandigheden voor met name de nomadische stammen.

Ook is er verschil tussen troepen op zee en troepen op land. Soldaten met zeebenen zullen automatisch wat minder goed presteren als ze net voet aan vaste wal zetten, en andersom kunnen landrotten zeeziek worden als ze op een boot worden gezet.

Legers raken sneller vermoeid als je ze voortdurend rond laat rennen en niet genoeg tijd geeft om op adem te komen.

Sowieso lijkt de A.I. wat scherper te zijn, want de robbertjes die worden uitgevochten met tienduizenden soldaatjes in het veld worden al snel behoorlijk pittig.

Honderden uren

Al met al zorgt de setting, het verhalende karakter met de dreigende, allesvernietigende Attila als brenger van de Apocalyps, de verschillende facties, de opgepoetste engine en de Horde-mechanieken van de nomadische stammen voor een vertrouwde maar ook uitdagende en omvangrijke Total War waarin je weer tientallen, zo niet honderden uren kunt stoppen.

En Creative Assembly kennende staat er de komende maanden de nodige gratis en betaalde DLC klaar om nog langer te genieten van de rokende en bloederige slagvelden uit de vijfde eeuw na Christus.

Voorlopig laatste?

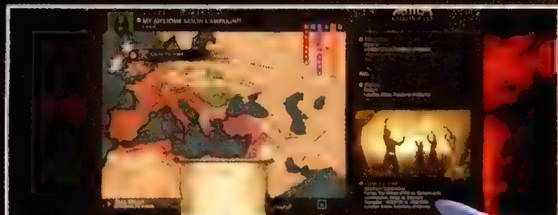
"Maar Jan, hoe zit het nu met je bewering dat dit wel eens de voorlopig laatste traditionele Total War game zou kunnen zijn?", vroeg de jongste stagiair met bibberende stem, die overigens direct kon rekenen op instemmend geknik van de overige redactieleden.

"Welnu, mijn waarde collega's", sprak Jan mysterieus, "dat verhaal vertel ik jullie een volgende keer." ✪



JE PERSOONLIJKE VERHAAL

Erg leuk zijn de Total War Chronicles; een gratis web-based app die je kan raadplegen op Totalwar.com.
Met één druk op de knop upload je een gedetailleerde log van alle belangrijke gebeurtenissen die tot op dat moment hebben plaatsgevonden in jouw oorlogscampagne. Total War Chronicles maakt hier een mooi overzicht van, compleet met plaatjes en landkaarten.
Als speler kun je zelf alles taggen en van commentaar voorzien om zo tactieken uit te wisselen of om tips te geven over een special factie.



"Potverdorie, wat een strategische fun én diepgang levert deze game."





SCORE 88

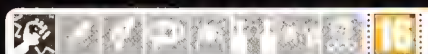
Attila is een bruut briesend beest van een game die met name fans van de wat oudere TW-spellen op z'n wenken bedient. Het is allemaal niet zo wereldschokkend vernieuwend als de makers ons willen doen geloven, maar potverdorie wat een strategische fun én diepgang levert deze game!

JAN



Met Attila ben je zeker dagen, maar eerder weken en waarschijnlijk maanden onder de pannen.

45+ UREN



BASICS
RTS/EMPIRE-BUILDER
CREATIVE ASSEMBLY / SEGA
1 - 8 SPELERS
OUT NOW!



JAN | GAAT VOOR GRATIS

KINGSROAD





ls Jan een game heel tof vindt én dat spel is nog gratis ook, dan kun je erop wachten dat hij een vreugdedans op z'n bureau maakt terwijl hij schreeuwend de kleren van z'n lijf rukt. Op ons verzoek, uit hij z'n enthousiasme dit keer een stuk beschaafder met een middeleeuws lofdicht op KingsRoad!



raye historie ende al waer
Maghic u tellen, hoorter naer!
Het was op ene avontstonde
Dat Jan weer eens een Gratis Game hat vonden
De naem luidt KingsRoad, zo zal het zijn,
Niets waerende hij betalen, geen enen florijn
KingRoad verschaen al eens eerder op PC, in een resent verlaeden
Hoort hier wonder ende waerhede
Maar nu is ie daer voor iPad, het is genen grap
Neemt dat van mij aan, onnozelen baklap
Het is enen gratis Diablo achtige spel, geheel van diesen tijd
En soek het andersch in de hoeck van Torchlight
Dan ende weet u wat te verwaechten valt
Opdat nu den gameplay voor u en ieder uit mijn keel schalt



Gratis

ENEN VERREN LANDT

Hebt u enen van bovengenoemde titels gezien ende gespeeld
Dan sal ick u vertellen, dat u zich met desen spel genen moment verveelt
Mooi, snel en toeganckelijk als Diablo, en dat so ick seit sonder poen
Uw Moeder kan het nog spelen, enen kind kan de wasch doen
Wapent u ende vaert spelen
– God die hiet mi u bevelen,
Die in hemelrike es Here –
Of ghi verliest lijf ende ere.
Want enen verre landt is nu bevolkt met bandieten ende demonen
Aan uw deser edele taeck al tikkend 't land op te schonen
En avontiert u in deser nacht niet,
So is u euvel gheschiet.
Ghi sulter omme sterven
Ende uwes levens derven
Vaert te avonture, of ghi wilt.
Neemt uwen speere ende uwen schilt
Wapent u ende sit op u paert
Haestelic, ende niet en spaert!





DEN KOMPAENEN

Uwe kiest ut drie personages, allen fier en schone
Tovenaer, Ridder of Boogschutter, eender welk u voor dag kunt komen
Enen tikje op den vijanden en de game doet den rest
Waerna u zich aan loot, wapens en dukaten lest
Er zijn talloze queesten, in verschillende gradaetie
Story, Heroic, Champion, Crafting ende Bounty
Allen ende sorgen voor ervaering ende loot
Sodat u uw clickfest weer sterker verder kunt, vol goede moed
Dit alles hafte uwe niet en nooit alleen te doen mogt u dat niet willen
Tot op drie maeten kunde u vergezellen in het killen
En dat is ende noch niet al wat ik uw brom
Er sijn toernooien voor nog meer loot en rankings, voor eenieder te klom
Zelfs PC en tablets kunnen crossplay joinen, waerachtig ende echt
En komen zo op dezelfde server terecht

DEN ADDER

Maar wacht eens even, hoor ik mompelen
Een gratis game haeft altijd iets te bekonkelen
Want den maeckers voeren vast wat in hun schild ende jas
Anders gesegt, wat is hier ende nu den adder in het gras?
U wordt bestookt met opties tot microtransactie, dat is waer
Daarmee bereikt u in een pennenstreek wat anders kost misschien wel een jaer
Maar nooit ende te nimmer behoeft u perse te betaelen
Dus pay-to-win claims verwijs ick naar het Rijck der Faebelen

SCORE 80

Je kunt je blauw betalen aan KingsRoad maar als je je grindmodus aanzet, kun je je ook gratis prima vermaken met deze fraaie Diablo kloon.

JAN



Je kunt je dagen, weken, maanden laten opslokken door het laagdrempelige, verslavende karakter van KingsRoad.

25 UREN



BASICS
ACTIE RPG
IOS / PC
RUMBLEGAMES
1 - 4 SPELERS
OUT NOW

OOK GESPEELD

OMDAT ER BIJ ONS TWAALF IN EEN DOZIJN GAAN

WAR COMPANY: DAWN OF HEROES

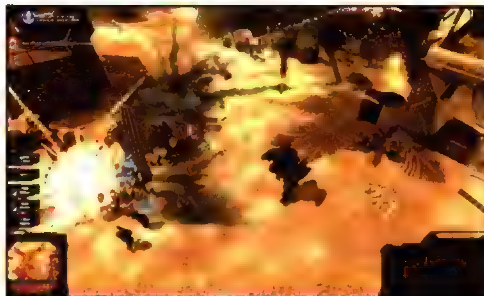


Titel: **Mechs & Mercs: Black Talons**
Platform: PC
Prijs: € 16,99

Daar heb je 'm weer! **Dat jaren '90 graphics stijltje, duidelijk gericht op dertigers** zodat ze warme, nostalgische gevoelens in hun buikske krijgen. Nou, op mij heeft het geen enkel effect, want ik hou wel van hoe games er in de 21ste eeuw uitzien.
Maar gelukkig kan ik ook dwars door de throwback beelden van Mechs & Mercs heen kijken, want daaronder zit heerlijke RTS-gameplay, van het soort waar ik al sinds Warhammer 40.000: Dawn of War II - Retribution niet meer van heb mogen genieten. En die game kwam helemaal niet in de jaren '90 uit!

Begeleid door een overdreven nerdy scifi-verhaaltje, moet je in M&M een team huurlingen, al dan niet in dikke robotpakken, opdrachten laten uitvoeren. Punten verdedigen of aanvallen, lui escorteren, dat soort dingen. Dit gaat dus Real Time Strategy-stijl, alleen dan zonder het bouwen van basissen, hoewel het veroveren van Dropzones om extra units op te roepen wel tot de mogelijkheden behoort. **Inderdaad, Dawn of War to the max.**

Deze game is leuk en pittig (overweeg zeker om als een n00b op Novice te spelen), er zijn uitgebreide manieren om je units up te graden en je team uit te breiden, maar voor de aankleding hoef je het niet te doen. Het verhaal boeit niet en het stijltje is saai en **zo onorigineel als een gast met een Gaastra-jas en een Twin Life-broek** aan, dus hou daar rekening mee als je smacht naar een portie Company of Heroes in space.





OORDEEL:



ALS EEN TOTEMPAAL BOVEN WATER

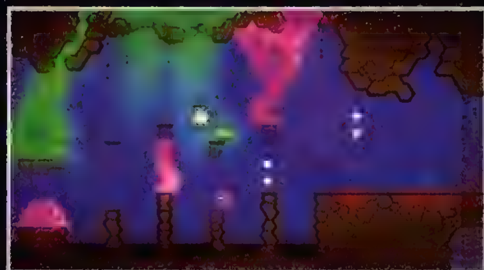


Titel: **Kalimba**
Platform: Xbox One
Prijs: € 9,99





Op de Xbox 360 floreerden de XBLA-games, maar in de categorie kleinere, goedkopere (snack) games lijkt het aanbod voor Xbox One een stuk minder geworden. Toch heeft Microsofts nieuwste console op dit gebied **een pareltje te pakken waarvoor ik spontaan een dansje rondom de totempaal maak.**



In dit puzzel-platformavontuur bestuur je twee totems tegelijkertijd: een paarse en een groene. Een duistere Shaman heeft Koningin Totem van haar troon gestoten en heerst over het eiland Kalimba, en het is aan de laatste overgebleven totems om de boel weer op orde te krijgen.
De makers achter Kalimba zijn dezelfde als achter Max: The Curse of the Brotherhood. De vormgeving bij Kalimba is simpeler maar de puzzels zijn vernuftiger. **Doordat je twee totems bestuurt en maar drie moves kunt maken - bewegen, springen en wisselen tussen totems - blijven de puzzels pittig en verrassend.**
Zo kan de paarse totem door paarse watertjes maar niet door groene, en bij de groene totem is het net andersom. Later komen er nog andere kleurtjes bij (blauw en rood, of geel en roze) en worden de puzzels steeds ingewikkelder, terwijl je ook nog witte credits moet verzamelen en fladderende vijandjes het hoofd moet bieden.

Naast singleplayer, is de game ook nog in co-op te spelen. Enige minpuntje daarbij is dat de co-op alleen offline speelbaar is. Maar dat maakt 'm er zeker niet minder leuk op! Samen puzzels oplossen en obstakels overwinnen, is zeer vermakelijk.
Het is eigenlijk zonde dat Kalimba op dit moment slechts voor de Xbox One uit is (hij verschijnt later voor PC) want **dit is een indie-titel die een veel groter publiek zou moeten bereiken dan nu het geval is.**



SCORE 88

HAIL TO THE KING, BABY!



Titel: Duke Nukem 3D: Megaton Edition
Platform: PS3 / PS Vita / PC
Prijs: € 9,99

Sinds 1996 - het jaar dat Duke Nukem 3D verscheen - is er veel veranderd. Niet alleen ben ikzelf *kuch* volwassen geworden, ook de maatschappij/game-industrie heeft de nodige transformaties ondergaan. En, daar kwam ik tijdens het spelen van de Megaton Edition (weer) achter, lang niet louter positief. Overdreven politieke correctheid, bijvoorbeeld, maar ook **lineair leveldesign in bijna ELKE shooter**. Bah.



Nee, hoe verfrissend is het dan om de Duke onder de knoppen te hebben. Een Rambo die de wereld van een alien-invasie redt, onderwijl strooiend met klassieke one-liners als **'Damn, I'm good!' en 'Your face, your ass - what's the difference?'**
Een male chauvinist pig ook, die er prat op gaat dat hij vrouwen vooral als lustobjecten ziet. Je kunt daar de lol niet van inzien? Laat me raden: je bent een verzuurde feminist, of een gast wiens ballen te klein zijn om de pure awesomeness van de Duke aan te kunnen.

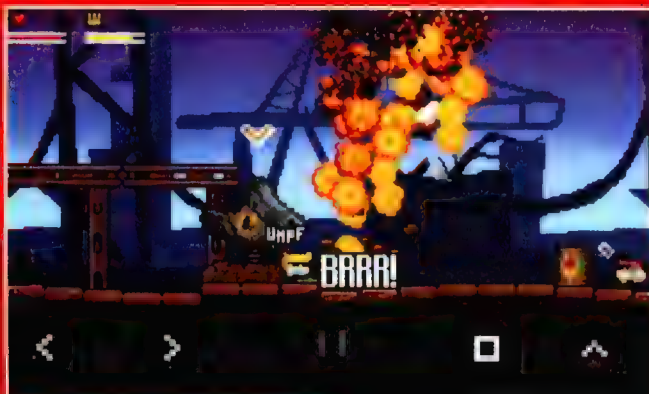
Het is echter niet alleen de tone-of-voice die Duke Nukem 3D tot de ultieme FPS maakt. Zo is de gunplay ook nu, bijna twintig jaar na dato, nog altijd onovertroffen. Er gaat gewoon niets boven *KABLAF* een pig-cop van drie meter afstand volpompen met shotgun-lood. En **waarom spatten vijanden tegenwoordig niet meer zo overtuigend uit elkaar na een explosie?** Zucht.



Nog zoiets: het leveldesign. Werkelijk overal vind je wel een secret of easter-egg. Man, ik wist gewoon nog precies waar het lijk van Luke Skywalker ('Now that's a Force to be reckoned with') bungelde.

De extra episodes, zoals het briljante Life's a Beach waarin conventionele wapens ingeruild worden voor waterpistolen en ananassen, maken de Megaton Edition definitief tot **een pakket dat zowel door fans van het eerste uur als nieuwkomers gespeeld MOET worden.** En dat kan nu zelfs in de bus, op je Vita. Is er in ieder geval nog één positieve ontwikkeling geweest sinds 1996...

SCORE 80



PIXEL PIEW



Titel: Gunslugs 2
Platform: PC / iOS / Android / Ouya / ChromeOS
Prijs: PC € 4,99 / Android € 2,49 / iOS € 2,99

Als de woorden 'Metal Slug' je hartje sneller doen kloppen, heb ik goed nieuws voor je in de vorm van 'Gunslugs 2'. Deze indie knaller van Nederlandse bodem is een ode aan de klassieke run-and-gun serie van SNK. **Gunslugs 2 ziet eruit als een aandoenlijke, pixelige versie van de actiefilms uit de jaren tachtig en speelt als een zonnetje.**

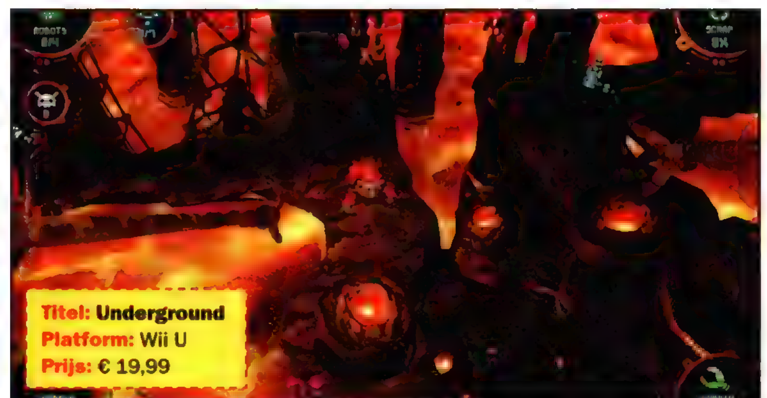
In deze hectische shooter ren je door random gegenereerde levels terwijl de pixel-kogels en -explosies om je oren vliegen. Met name op de mobiele platformen komt de game goed tot zijn recht, met mooie retro graphics en **hersenloze gameplay die zich perfect leent om wat tijd te doden tijdens langere toiletbezoeken.**

Normaal gesproken ben ik geen fan van dit soort chaotische games op een touchscreen, maar de simpele besturing van Gunslugs 2 is perfect voor mobieltjes. **Voor diepgang ben je bij Gunslugs 2 aan het verkeerde adres**, maar voor de prijs van anderhalf biertje in de kroeg hoef je dat ook niet te verwachten.

OORDEEL:



SERIEUS LEUK



Titel: Underground
Platform: Wii U
Prijs: € 19,99



Ze worden meestal serious of applied games genoemd: spellen die als voornaamste doel niet entertainment maar iets nuttigs hebben. Grendel Games uit Leeuwarden is een grote jongen in die handel, ze maakten voor de Wii bijvoorbeeld Underground. Dat was een game die artsen met twee Wii-remotes konden besturen om hun vaardigheden te oefenen voor het uitvoeren van operaties door een klein gaatje in de buikwand.
Het leuke van Underground was dat Grendel er **geen doodse en steriele simulator maar een levendig en organisch avonturenspel** van had gemaakt. Geen slecht idee dus, om die game ook nog eens als entertainmentproduct naar de eShop van Wii U te brengen.

Nee, je hoeft je Wii-remotes niet van zolder te halen, je kunt de twee robotarmen die in Underground de hoofdrol spelen nu gewoon besturen met de twee pookjes van de GamePad. Met die armen kun je boren, grijpen en zappen om andere robots en een schattig meisje voorbij hindernissen te helpen. Daarbij verdwijnt al snel het besef dat Underground eigenlijk een serious game is. Het voelt gewoon als **een complete, zij het wat korte, entertainmentgame met een indie-feel, inclusief eindbazen, sfeervolle graphics, verrassende uitdagingen, tussenfilmpjes en opvallend fijne orkestmuziek**.
Nadelen zijn er ook: de robots volgen niet altijd de meest logische weg, er zijn wat andere kleine bugs en vaagheden, en de game is te duur voor zijn speelduur van zo'n drie uur. Maar toch, al met al: operatie geslaagd.

OORDEEL:



LEKKER PESTEN



Titel: Goblins vs Gnomes
Platform: iOS / Android / PC
Prijs: € 49,99 / Gratis

Heerlijk, een nieuw kaartspel! Ik ben dol op kaartspellen. Al sinds mijn jeugd. Vooral pesten vond ik toen leuk. Heerlijk, als iemand lachend een 2 opgooide, en ik er met mijn joker overheen ging. Er waren ook mensen die zeiden dat een joker niet op een 2 mocht, maar dat waren domme eikels.
Afijn, tegenwoordig speelt de jeugd vooral digitale kaartspellen. Zoals Hearthstone. **Goblins vs Gnomes is eigenlijk geen nieuw kaartspel, maar een pakket van 123 nieuwe verzamelkaarten voor Hearthstone.** Als je al die nieuwe kaarten wil hebben, kun je veertig zakjes kaarten kopen voor € 49,99. Je kunt ook af en toe eens twee zakjes met elk vijf kaarten kopen voor € 2,99.

Of je doet zoals ik, en koopt helemaal niks. Ik heb één keer voor Hearthstone betaald: toen ik het singleplayer-avontuur Naxxramas aanschafte voor € 19,99. Maar **zakjes digitale kaarten kopen voor echt geld, daar heb ik geen zin in.** Hoeft ook niet.
Door Quests te doen en hier en daar wat potjes te spelen, kun je elke dag genoeg Gold verdienen voor twee zakjes kaarten. Zo kun je dagelijks blij of teleurgesteld zijn over de inhoud van zo'n zakje. De Goblins en Gnomes (inclusief de nieuwe Mechs) geleidelijk aan je decks toevoegen, en wekenlang lekker puzzelen om hun effecten doeltreffend te combineren met oudere kaarten die je altijd al - of juist nooit - gebruikte.



De Gnomes en Goblins komen uit de lollige hoek van het Warcraft-universum, en hun eigenschappen onderstrepen dat. Ze zijn cool voor lekker pesterige combo's, en nemen Spare Parts mee waarmee je actieve minions kunt versterken.



Ik hou van de opschudding die de Goblins en Gnomes veroorzaken en het diepe denken dat Hearthstone ook nu weer vereist.
Natuurlijk zie ik online genoeg mensen die meer houden van winnen dan van sparen en denken. Van die types die in één klap alle kaarten kopen en op internet kijken hoe ze een ultiem deck moeten samenstellen en gebruiken, om daar vervolgens mijn ploeterende, experimenterende Hunter mee te killen. Maar die gaan naar mijn mening een beetje voorbij aan het hart van de Hearthstone-ervaring. Eigenlijk zijn het gewoon domme eikels.

SCORE 75

STRONT AAN DE KNIKKER



Titel: Peggle Blast
Platform: Android, iOS
Prijs: Gratis



Ken je die automaten op de kermis? Je gooit er een muntje in dat vervolgens naar beneden valt, waarbij je moet hopen dat ie zo terechtkomt dat andere muntjes naar voren worden geduwd, die - met een beetje geluk - in de prijzenbak kletteren. [illegible] Vaak staan die automaten echter zó afgesteld dat winnen net effe wat langer duurt dan gehoopt, en je voor je 't beseft geen tien, maar twintig euro kwijt bent.

Waarom ik dit vertel? Nou, omdat het principe doet denken aan Peggle Blast. In eerste instantie lijkt dit nog een prima port van z'n geweldige console-broers. Het heeft dezelfde verslavende 'mik-en-schiet'-gameplay, en ook de zen-achtige werking die het *ploink* geluid van de stuiterende zilveren balletjes met zich meebrengt mag niet worden onderschat.
Echter, al snel merk je dat er stront aan de knikker kleeft. Neem die vuurballen: wanneer je ze raakt, is het instant Game Over.
En **ben je weer 89 cent kwijt voor een herkansing, of anders een halfuur wachten.** Blegh. Waarom geen optie om de complete game voor een tientje te kopen? Simpel: omdat Peggle Blast als free-to-player uiteindelijk misschien wel twintig euro uit je zak troggelt...

OORDEEL:





Titel: Brothers in Arms 3: Sons of War
Platform: iOS
Prijs: Gratis

WAPENBROEDER VUURT LOSSE FLODDERS



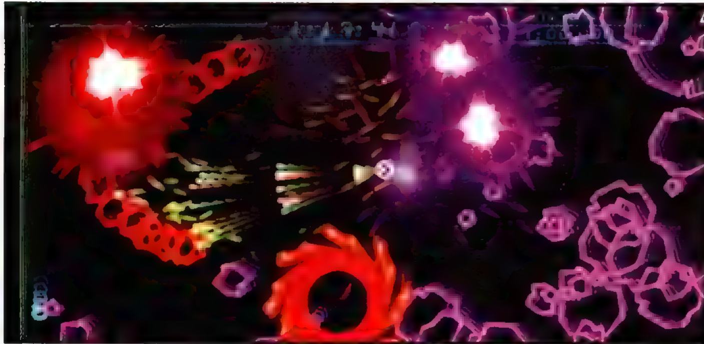
Ooit was Brothers in Arms een van de kroonjuwelen van Ubisoft
Toegegeven, BiA was nooit zo groot als een Assassin's Creed, maar toch echt wel vergelijkbaar met Splinter Cell en Ghost Recon. Na Hells Highway ging het mis. De aankondiging van Furious 4 viel slecht, en daarna zocht de serie zijn heil bij de mobiele platformen.

Sons of War oogt als een low-budget PS2 game, is net zo gevarieerd als sondevoeding en heeft A.I. aangedreven soldaten die te stom zijn om hun eigen bilspleet te reinigen.
Maar toegegeven, de cover-based actie, hoe repetitief ook, is best vermakelijk. Totdat de opties tot microtransacties zó vaak in beeld flashen en de gameplay onderbreken, dat je spontaan had gewenst dat de Duitsers alsnog die klote-oorlog gewonnen hadden.

OORDEEL:



KONTBAGGER DELUXE





Titel: Echoes+
Platform: PC
Prijs: Gratis

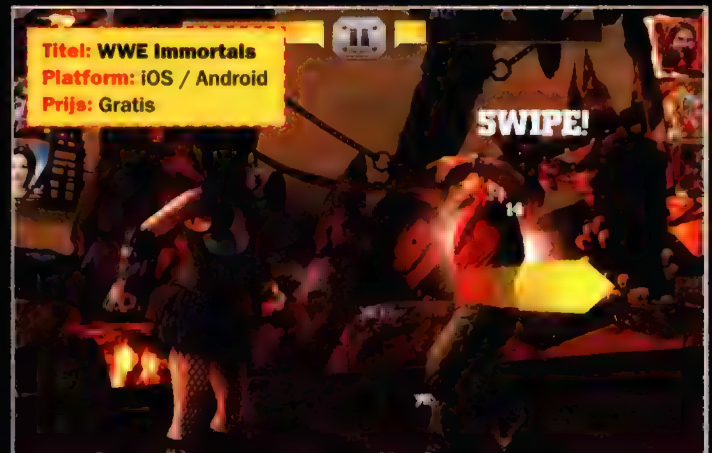
2 december 2005 is een dag die ik nooit meer zal vergeten. Het was namelijk de dag dat de Xbox 360 in Nederland uitkwam. Ik ging extra vroeg m'n nest uit en heb de hele ochtend bij de deur gekampeerd, totdat de postbode het lange wachten beloonde met de levering van Microsofts tweede console.
De launchgames die ik erbij had (Perfect Dark Zero en Project Gotham Racing 3) waren wel geinig, maar mijn aandacht ging al snel naar de Xbox Live Arcade. Een compleet nieuwe wereld ging voor me open, **een wereld vol goedkope games met simpele verslavende gameplay** en het destijds verse concept van leaderboards.
Het waren dan ook niet Perfect Dark Zero en Project Gotham Racing 3 die ik tot diep in de nacht heb lopen spelen, nee die eer was aan games als Hexic HD en Geometry Wars. Met name die laatste heeft een speciaal plekje in m'n hart, het is zelfs mijn favoriete launchgame ooit.

Wat dit hele verhaal met Echoes+ te maken heeft? Simpel; Echoes+ is een lelijk goedkoop aftreksel van Geometry Wars. **Het is alsof een willekeurige, van de straat geplukte dwaas met een Geometry Wars obsessie een game mocht maken**, die vervolgens per ongeluk op Steam is verschenen. Het is dat Echoes+ gratis is, anders had ik de gasten van Binary Zoo persoonlijk opgezocht om m'n geld terug te vragen.

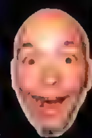
OORDEEL:



SHOWVECHTERS WORDEN SUPERHELDEN



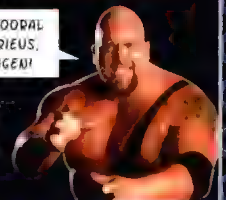
Titel: WWE Immortals
Platform: iOS / Android
Prijs: Gratis



Sinds we in UFC kunnen zien hoe échte geweldenaren elkaar écht in elkaar rossen, is er weinig reden meer om naar het showvechten van de WWE te kijken. Behalve dan voor het showelement, natuurlijk. **En dat showelement is tot buitenaardse proporties opgeblazen in WWE Immortals.**

In dit één-tegen-één-vechtspel (met twee teams van elk drie personages) zijn WWE-sterren als Sheamus, John Cena en Big Show veranderd in ridders, demonen en superhelden die elkaar niet alleen met vuisten en voeten maar ook met wervelwinden, enterhaken en auto's te lijf gaan.
Het doet allemaal erg denken aan Injustice en is dan ook door dezelfde studio gemaakt. Verwacht echter niet de controle en finesse die je normaal in een NetherRealm-game krijgt. Dit is toch meer **een beetje tikken en vegen om de coolste moves in beeld te toveren.**
Kortom: ook de gameplay moet je niet te serieus nemen. Gewoon meegaan in het spektakel en genieten van de show, dan is dit best lachen.

OORDEEL:

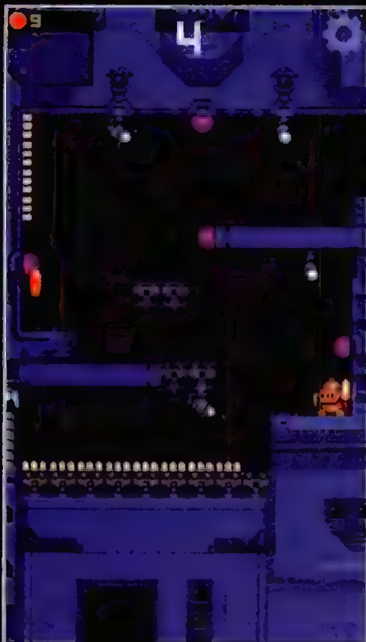


PANIEK! PEEUW!



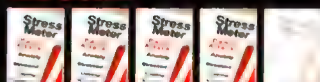
Titel: Platform Panic
Platform: iOS
Prijs: Gratis

Platformgames zijn per definitie retro, want sinds Mario doen we - ondanks 3D, gevarieerde omgevingen en meeslepende verhalen - eigenlijk al decennia lang hetzelfde. **Platform Panic is in gameplay, looks en sound zeer basic en combineert de endless runners van vandaag met de retro jump & run games van weleer.**



Als robotje word je in een kamer gedropt en is het jouw taak om zoveel mogelijk van de daaropvolgende kamers te clearen, terwijl je onderweg muntjes verzamelt, over vijanden heen springt en puntige voorwerpen ontwijkt.
Je personage loopt altijd door, maar als speler kun je inbreken door te jumpen, of naar links en rechts te manoeuvreren. **Één keer iets raken en het is game over. Net als in die goede, ouwe tijd.**

SCORE:



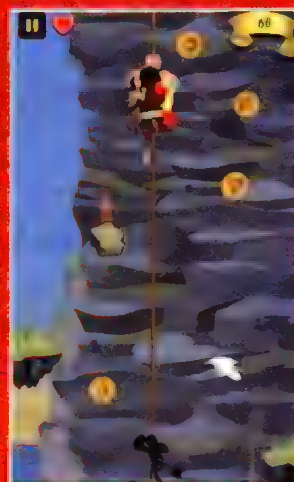
INCONCEIVABLE



Titel: The Princess Bride - The Official Game
Platform: iOS
Prijs: € 3,99



The Princess Bride is een fantasy/comedy-film uit 1987, met daarin een piepjonge Robin Wright (de vrouw van Frank Underwood in House of Cards) als gekidnapt prinsesje dat in allerlei absurdistische situaties belandt. Het is een pure (cult)klassieker en in dit tik & veeg behendigheidsspelletje zal je een paar scenes ervan... ehm... 'naspelen'.



Deze iTroep ziet eruit als een gratis game en probeert je te naaien als een gratis game door je de optie te geven dingen te unlocken die je ook gewoon kan ontgrendelen door, I dunno, TE SPELEN. Na vier crappy minigames belooft deze 'Officiële Game' meer crappy minigames in de toekomst, waar je vast en zeker voor moet dokken.
Kortom: betaal geen valuta voor deze zooi, zelfs niet als je een Dread Pirate Roberts poster boven je bed hebt hangen.

OORDEEL:



PULARIA

Een dikke headset, een vette bluetooth box alsmede een razendsnelle en opvallend slanke gaming laptop. PULaria heeft weer genoeg betaalbare én onbetaalbare hebbedingetjes voor je deze maand...

ULTIMATE EARS

MEGABOOM

We kenden al de UE MINI BOOM en de 'gewone' UE BOOM, maar nu is er de UE MEGABOOM, de grootste versie van Ultimate Ears' draadloze bluetooth speaker.

De MEGABOOM is inderdaad MEGA; hij is een stuk groter, de accu gaat langer mee (maar liefst twintig uur), het bluetooth bereik is twintig meter én het geluid is behoorlijk zwaarder. Anders gezegd; de MEGABOOM kan een stuk harder dan zijn broer en de bas bromt beter. Daarnaast is het overall geluid ook net wat meer gelaagd dan bij de voorgangers.

Toch is het prijskaartje wel effe slikken. Het verschil tussen de MINI en de BOOM was mega (pun intended), maar het verschil tussen de BOOM en de MEGA is in alle eerlijkheid net iets te klein voor een dergelijke uitgave. Toch, áls je het stuk kan slaan, dan heb je wel een toppertje te pakken.



€ 299,99



MSI

GS60 2QE-036NL

Bespraken we eerder in deze rubriek een MSI gaming laptop die weliswaar de paardenkrachten had om een gaming desktop weg te blazen maar nauwelijks portable te noemen was; de GS60 2QE-036NL combineert kracht én sexiness... want jongens en meisjes, wat is dit snelheidsmonster slank en licht.

Hij weegt net iets meer dan twee kilo, is uitgerust met een IPS-scherm, een quad-core i7, een ronkende GeForce GTX 970M en twee SSD's in RAID. Juistem. Een beest dus, maar geen bakbeest deze keer.

Het scherm presteert naar behoren, en alle recente zware games draait deze laptop op gangbare (hoge) resoluties met flink wat toeters en bellen aan. Helaas gaat de accu hooguit een kleine twee uur mee en het gezoem van de ventilatie had ook wel een tikkie minder gemogen. Maar voor de rest houden snelheid en design elkaar razendknap in balans.



VANAF € 1999,-



KINGSTON

HYPERX CLOUD II GAMING HEADSET

Over zijn voorganger, de HyperX Cloud Headset, waren we al enthousiast. Toen we in 2014 deze gaming koptelefoon van Kingston testten, vonden we de prijs-kwaliteitverhouding subliem. Zo zeer zelfs, dat meerdere PU-redacteuren inmiddels met díe headset rondlopen.

Zij zullen wellicht knarsetanden bij het lezen van deze recensie, want de opvolger kost nagenoeg hetzelfde maar is weer een stukkie beter.

Deze keer wordt een losse 7.1-geluidskaart meegeleverd die je aansluit via USB, en een vol en helder geluid produceert. Of je nu een shooter, een MOBA, een racegame of een strategiespel speelt, het geluid blijft krachtig, gelaagd en fraai.

Voor de rest is er niet zo heel veel veranderd ten opzichte van de voorganger, al zijn er wel wat nieuwe kleurtjes. Ben je een girlgamer en wil je dat benadrukken, dan kun je deze headset nu dus ook in wit-met-roze scoren. Op eigen risico, welteverstaan.

€ 99,-





QUIZT JE DAT?

DE MAANDELIJKSE PU QUIZ

Nu je de PU bijna hebt uitgelezen, kun je hier testen of je er wat van hebt onthouden. En daar kun je nog een vette prijs mee winnen ook!

prijsvraag@powerunlimited.nl



1 **Wat zou er volgens Jurjen gebeuren als hij de grijphaak uit Just Cause 3 in werkelijkheid gebruikte?**
- A) Z'n arm zou uit de kom gerukt worden
- B) Dan kon hij zittend in z'n luie stoel z'n biertjes uit de ijskast pakken
- C) Het zou z'n wekelijkse sessie wurgseks extra kinky maken

2 **Hoe wordt Nino door de geheimzinnige bezoeker van de PU redactie genoemd?**
- A) Laagbroekige baardaap
- B) Geborstelde baardaap
- C) Afgebefte anussabbelaar

3 **Wat was Samuel geworden als ie niet bij PU had gewerkt?**
- A) Filmrecensent
- B) Treinduwer in Japan
- C) Condoomtester

4 **In Comic Con Land word je nooit uitgelachten. Ook niet als...?**
- A) Wouter je favoriete PU-redacteur is
- B) Je het liefst naakt reist in de trein met een anonieme OV-chipkaart
- C) Je 130 kilo weegt, maar graag in een Leia slave outfit rondloopt

5 **eSports is geen officiële sport. Welke sport is dat wel?**
- A) Dwergwerpen
- B) Neushoorn slingeren
- C) Klootschieten

6 **Volgens Samuel waren handleidingen bij games vroeger zó dik dat...?**
- A) Hij ze kon gebruiken als opstapje om staand te kunnen plassen
- B) Je er per ongeluk je broertje mee kon doodgooien
- C) Je altijd een steekkarretje mee moest nemen naar de gameshop



DIT kun jij winnen!

Mail de juiste antwoorden naar:

prijsvraag@powerunlimited.nl

o.v.v. Quizt Je Dat? Vergeet niet je naam en adres te vermelden.

Alle antwoorden goed?

DAN MAAK JE KANS OP

ZELDA MAJORA'S MASK 3D

VOOR DE 3DS

PU 256 LIGT 24 MAART IN DE WINKELS

SMORGASBORD

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

- MOETEN ALLE REDACTEUREN GAMEN... TEGEN HUN ZIN!
- WORDT ER GEVOCHTEN OM DE REVIEW VAN BLOODBORNE
- REIST JURJEN DOOR DE TIJD
- GEEFT FLORIAN ONGENADIG HARD GAS... OP TWEE WIELEN
- NODIGT EEN BESNORDE LOODGIETER ONS UIT VOOR EEN FEESTJE
- TOONT GRADDUS VOL TROTS Z'N ENORME E-PENIS
- EN OVERVALLEN WE EEN BANK IN LOS ANGELES

* ALLES ONDER VOORBEHOUD UITERAARD *

THE CORNER OF SHAME

Als je als volwassen vent (nou ja, sort of) nog met LEGO speelt, je je vriendin voor vijftig euro dan missende stukjes laat kopen en je koosnaampje Woutsy is, dan krijg je voor de zoveelste keer een plekje in deze rubriek. Dus, ga maar weer effe in de hoek staan, Wouter.



POSEUR VAN DE MAAND

Aanvankelijk hadden we geen idee waarom Jan een foto opstuurde van hemzelf voor een modewinkel, maar bij onze vaste Poseur van de Maand zit er natuurlijk altijd een diepere gedachte achter zijn foto's. Die heimelijke grijs, dat subtiele duimpje omhoog... wat is die Jan toch een topman!

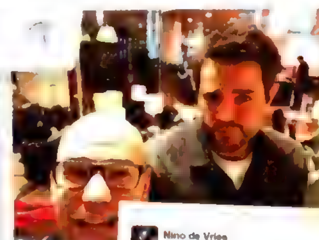


TWITTERTROL

Wouter werd op z'n tripje naar Polen voor The Witcher 3 door een collega-journalist meegenomen naar de KLM Business Lounge en maakte van de gelegenheid gebruik om Jan effe te trollen... waarop Nino een trolletje terug twitterde dat we jullie niet wilden onthouden.

Wouter Brugge · Volgen

Ff m'n eerste keer in de KLM Lounge vastleggen. Met , want neemt me nooit ergens naar toe.



Nino de Vries

Sterrestuff @EsmeeOtter @MilanBusink WouterBrugge @tweakjur @janmeijroos



BLIJF OP DE HOOGTE VAN HET LAATSTE GAMENIEUWS EN MAAK KANS OP VETTE PRIJZEN ALS JE ONS VOLGT OP:





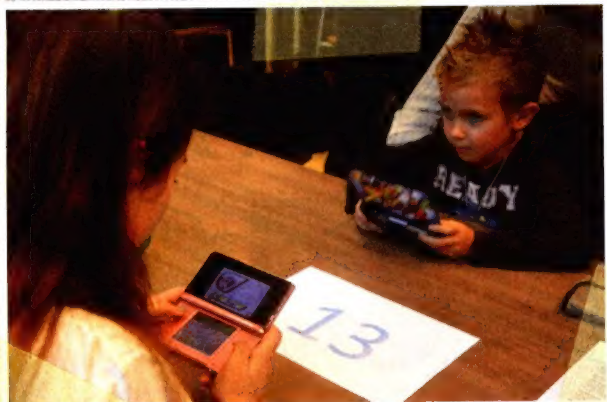
YOUTUBE.COM/ POWERUNLIMITEDTV

FACEBOOK.COM/ POWERUNLIMITED

TWITTER.COM/ POWERUNLIMITED

ABOOTJE VAN DE MAAND

Tjeerd z'n nieuwe Abo van de Maand-rubriek is nu al een succes, want de aanvragen voor een bezoekje van onze lange Fries stromen binnen. Hoewel we geen leeftijdsgrens hanteren, vonden we Milan met z'n vijf jaar toch nèt effe te jong voor een paginagroot interview, maar als deze rubriek nog een jaar of wat blijft bestaan, maakt deze even jonge als fanatieke gamer een grote kans om ooit een plekkie in PU te bemachtigen.
Milan is namelijk een baas, die onlangs een Smash Bros. toernooi tegen allemaal twintigers speelde, een heel leger aan Skylanders heeft, alsmede twee 3DSen en een shitload aan games.
Nu nog effe leren lezen, en een bezoekje aan Almere kan niet lang meer uitblijven.



JAN BEROOFD OP ARUBA?

Wat zou die vis in hemelsnaam aan Jan te vertellen hebben? Of de verwarming een graatje hoger kan? We hebben het nog niet uit kunnen vissen, maar Jan staat er in ieder geval bij als een gynaecoloog die kan liplezen.
Het zou overigens goed kunnen dat Jan wacht op een bekentenis van dit angstaanjagende beest. Jan was op Aruba (waar deze foto genomen is) namelijk voor de zoveelste keer in z'n leven zijn portemonnee kwijtgeraakt, en dan denkt onze hoofdredacteur bijna altijd meteen dat ie beroofd is. En wie ondervraag je dan als eerste? Een roofvis natuurlijk...











FOTO PRIJSVRAAG

Vorige maand plaatsten we een aantal pics van PU-fan RMNiels die nog allerlei foto's bewaard had waarop hij stond afgebeeld met z'n favo PU-redacteuren. Andersom vinden de baklappen van PU het ook tof om met hún 'helden' op de foto te gaan, en Ed vond daar nog wat leuke voorbeelden van in zijn archief. De vraag dan jullie: met welke bekende gasten staan de PU-redacteuren hier op de foto? Weet je ze allemaal, dan maak je kans op een game naar keuze. Stuur je antwoorden naar prijsvraag@powerunlimited.nl en vergeet er niet bij te zetten welke game je zou willen winnen. Succes!













FRAMEDROP







OOIT HAD JE ONTELBARE MANNEN WAARBIJ JE ASS GEKICKT VOELDE ZODRA JE ALLEEN AL NAAR ZE KEEK!



